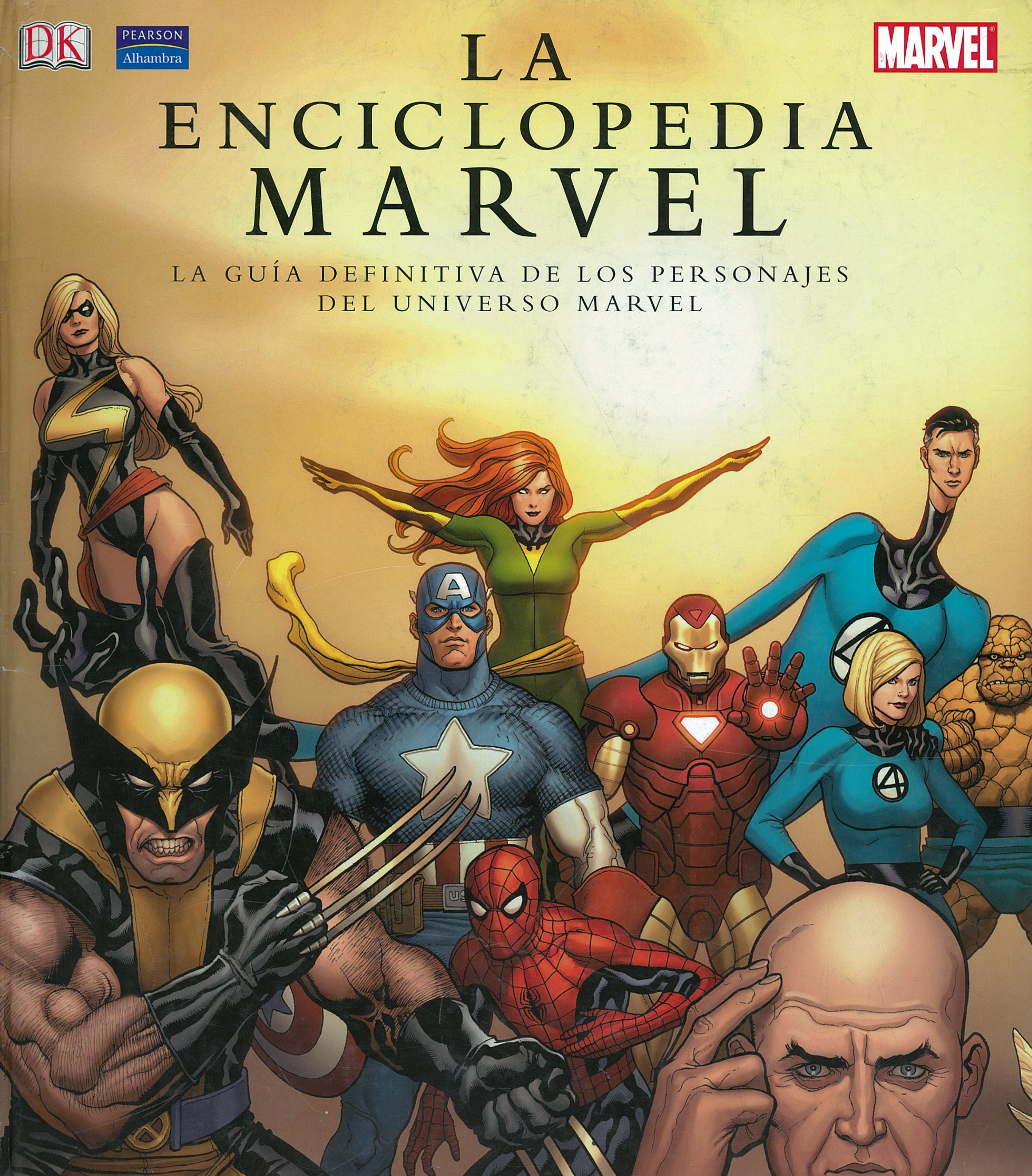
DK PEARSON Alhambra

MARVEL

LA ENCICLOPEDIA MARVEL

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO MARVEL



LA ENCICLOPEDIA MARVEL

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO MARVEL





Un libro de Dorling Kindersley
www.dk.com
Publicado por **Pearson Educación**

La enciclopedia Marvel

Ribera del Loira, 28
28042 Madrid
www.pearsoneducacion.com
ISBN: 978-84-205-5362-7

ISBN: 978-1-4053-1315-5

Traducción: José Luis López Angón
Revisión de contenido: Juan José Avilés Rodelgo
Revisión del texto: Miguel Ángel Alonso González
Coordinación editorial: Mónica Santos del Hierro
y Esther Martín González
Coordinación de producción: José Antonio Clares

De venta exclusiva en España

Impreso en China-*Printed in China*

LA ENCICLOPEDIA MARVEL

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO MARVEL





Contenido




COLABORADORES

TOM DEFALCO es, además, el asesor editorial de *La enciclopedia Marvel*. Es un autor de gran éxito y antiguo editor jefe de Marvel. También es autor de varías guías *Ultimate* de Dorling Kindersley sobre superhéroes Marvel: *Avengers: The Ultimate Guide, Fantastic Four: The Ultimate Guide, Hulk: The Incredible Guide* y *Spider-Man: The Ultimate Guide*.

PETER SANDERSON es historiador y crítico de cómics, y fue el primer archivero oficial de la Marvel. Es autor del superventas *X-Men: The Ultimate Guide*, publicado por Dorling Kindersley. También fue uno de los autores principales de las cuatro primeras versiones de *The Official Handbook of the Marvel Universe*.

TOM BREVOORT es editor ejecutivo de Marvel Comics, donde supervisa títulos como *Avengers, Fantastic Four, Captain America, Iron Man* y otros. ¡Esto le puso en la extraordinaria posición de poder cambiar cualquier detalle de cualquier entrada de la Enciclopedia para el cual no pudiera localizar la respuesta correcta!

MICHAEL TEITELBAUM ha sido autor, editor y productor de libros infantiles, cómics y revistas durante más de 20 años. Entre sus obras más recientes se incluyen *X-Men School, Story of the X-Men, Story of the Hulk, Story of Spider-Man* y *Batman's Guide to Crime and Detection*, para Dorling Kindersley.

DANIEL WALLACE es autor o coautor de más de una docena de libros, entre ellos *Superman Returns: the Visual Guide* y la *DC Comics Encyclopedia* para Dorling Kindersley, *The Art of Superman Returns* y el best seller *Star Wars: The New Essential Guide to Characters* para el *New York Times*.

ANDREW DARLING es periodista, crítico de cine, televisión y cómics, y es autor de *Ghost Rider: The Ultimate Guide* y *Thunderbirds: The Making of the Movie*, de próxima aparición en Dorling Kindersley. Andrew también escribe para las revistas *SFX* y *Dreamwatch*, para el *Daily Mail*, y contribuyó a los Fact Files de *Star Wars* y *Prisoner*.

Introducción

Stan Lee

¡Qué gran idea! Ocupa un lugar en lo más alto, junto al descubrimiento del fuego y la invención de la rueda. Igual que estas, representa un acontecimiento épico en la historia de la raza humana. Por eso me siento increíblemente orgulloso de estar escribiendo la introducción para un libro que la humanidad ha anhelado largo tiempo, un libro que será –ahora y por siempre– un luminoso faro de maravilla, un titánico tributo al talento desatado, con el sencillo pero imponente título de *La enciclopedia Marvel*. Piense simplemente que, entre estas coloridas páginas, encontrará más de mil personajes clásicos de Marvel, todos brillantemente ilustrados, con sus vidas y datos vitales puestos al descubierto para su examen más cercano y su mirada gozosa.

Como comentario personal debo confesar que, cuando ideé por vez primera algunos de los personajes más importantes que encontrará en esta gran edición de coleccionista, ni tan siquiera soñé que décadas después habrían alcanzado la fama y popularidad de las que hoy disfrutan. Es casi imposible describir el sentimiento de orgullo, mezclado con incredulidad, que siento cuando observo la cantidad de grandes películas, videojuegos, DVD, juguetes y libros basados en estos héroes, villanos y narraciones extrañas que tanto nos divertimos creando en el poderoso estudio de la Marvel. Ninguno de nosotros podía sospechar que nuestras creaciones se harían tan famosas en todo el mundo que, un día, nosotros mismos figuraríamos en una prestigiosa enciclopedia.

Y hablando de este extraordinario volumen: en cuanto a encontrar al héroe o villano que pueda estar buscando, los editores, dada la bondad de sus corazones amantes de los fans, han hecho la búsqueda tan fácil como reconocer a Hulk en una multitud. Han puesto los nombres de todos y cada uno de los más de mil personajes en un adecuado orden alfabético [N. del T.: por razones de unificación, en esta traducción se ha mantenido el orden alfabético en inglés pero, siempre que es posible, se añade en cada entrada el nombre del personaje en español; además, al final del libro se ha agregado un segundo índice alfabético con dichos nombres].

Imagínese: empezando con la creación de Los 4 Fantásticos, el más genial cómic jamás escrito (como modestamente lo llamamos), podrá encontrar, década a década, los momentos culminantes de la fabulosa historia de los cómics Marvel. Si desea averiguar algo sobre cualquiera de los más de mil personajes representados en este magnífico tomo, solo tendrá que ir a la letra adecuada.

Y, ¿qué hay del trabajo gráfico? ¡Me alegro de que lo pregunte! Encontrará ilustraciones de los mejores entre la asombrosa legión de artistas Marvel, dibujantes y entintadores que han dejado huella en las consciencias de fans de todo el mundo. Y, naturalmente, acompañados por los textos de los más aclamados guionistas en la galaxia de superdotados escribientes Marvel. Cada frase es un tributo a las más geniales creaciones de superhéroes a este lado de Asgard.

Pero eso no es todo. Sabedores de que algunos de los espectaculares personajes de nuestra cuadra de superhéroes ha logrado en realidad tal estatus y fama que hoy son auténticas leyendas mundiales, los redactores han decidido sabiamente otorgar a estos héroes y villanos diseños de página completa, o incluso a doble página, más una breve introducción a sus argumentos esenciales.

Podría decir mucho más, pero hacerlo me impediría alejarme del ordenador y alcanzar mi hermosa y flamante Enciclopedia Marvel, orgullosamente apoyada en la mesita del rincón. Tal vez sea mi imaginación, pero me parece ver cierto brillo alrededor del gran volumen, como si lo iluminara algún aura sobrenatural, una radiación mística emanada del poder combinado de los fantásticos personajes contenidos en sus páginas.

Sé que deben ser fantasías mías pero, aun así, mientras me estiro lentamente para tocar la cubierta de este magnífico libro, me pregunto (como usted puede estar preguntándose también), ¿qué magia yace en su interior?

¡Excelsior!

Stan





FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Abominación
NOMBRE REAL
Emil Blonsky
OCUPACIÓN
Criminal
BASE
Móvil

ALTURA 2,03 m
PESO 444 kg
OJOS Verdes
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Tales to Astonish #90
(abril, 1967)

PODERES
Su fuerza sobrehumana le permite dar saltos de 3 km; una piel dura resiste disparos de armas cortas. A diferencia de Hulk, la fuerza de Abominación no aumenta con la furia, y raramente vuelve a su forma humana; sin embargo, retiene todas las facultades mentales de Bronsky.

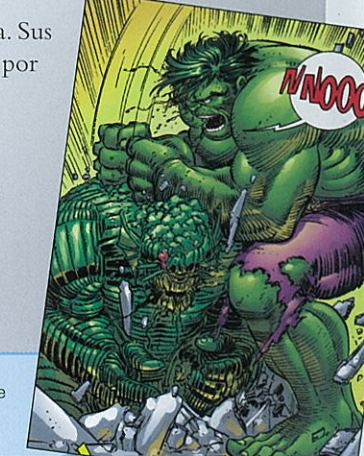
ABOMINATION

Nacido en Zagreb (Yugoslavia), Emil Blonsky se hizo espía y se infiltró en la base de la Fuerza Aérea estadounidense donde estaba destinado Bruce Banner (*ver* HULK). Descubrió el equipo de rayos gamma con el que Banner pretendía suicidarse.

Probándolo sobre sí mismo, Blonsky se convirtió en el monstruoso Abominación, que lucharía contra Hulk para dominar la Tierra. Sus primeros combates acabarían al ser atrapado por el EXTRAÑO. El equipo de la nave espacial Andrómeda lo rescató, y sirvió como primer oficial hasta su regreso a la Tierra.

Derrotas posteriores contra Hulk erosionaron el ánimo de Abominación, que se retiró a las cloacas de Nueva York. Envidioso de la aparente felicidad de Banner, Blonsky envenenó a su esposa (*ver* BANNER, BETTY). Hulk entregó a Blonsky a la justicia y Abominación fue recluido en una instalación militar. **AD**

Abominación es aún más poderoso que Hulk. Su cuerpo está cubierto de escamas reptilianas.



Hulk y Abominación no se han llevado nunca bien.

ABSORBING MAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre absorbente
NOMBRE REAL
Carl "Crusher" Creel
OCUPACIÓN
Criminal
BASE
Móvil

ALTURA 1,92 m
PESO 165 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Journey Into Mystery #114
(marzo, 1965)

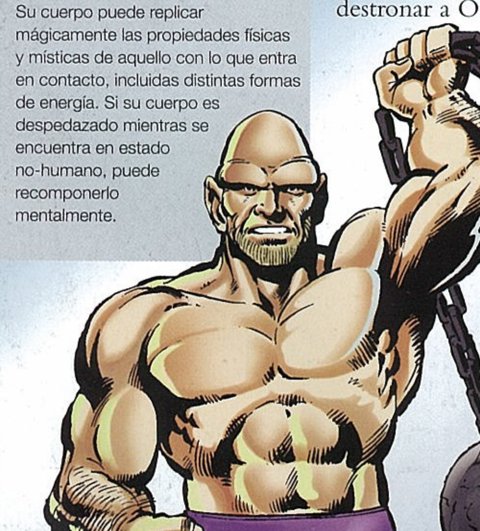
PODERES
Su cuerpo puede replicar mágicamente las propiedades físicas y místicas de aquello con lo que entra en contacto, incluidas distintas formas de energía. Si su cuerpo es despedazado mientras se encuentra en estado no-humano, puede recomponerlo mentalmente.

ABSORBING MAN

Buscando un peón para luchar contra THOR, el dios asgardiano LOKI dotó al brutal preso "Aplastador" Creel y a su bola y cadena con el poder de "absorber" las propiedades físicas de todo lo que tocara. Creel se fuga y lucha contra Thor, como pretendía Loki. Sin embargo, Creel sobrepasó sus límites al intentar absorber el poder de la Tierra entera y explotó. Pero gracias a sus poderes no estaba totalmente muerto, y Loki recompuso mágicamente su cuerpo, alistándolo como secuaz en su intento de destronar a Odín, rey de Asgard (*ver* GODS OF ASGARD). Odín desterró a Creel al espacio exterior.


El cuerpo del Hombre Absorbente puede replicar incluso la aleación desconocida del escudo del Capitán América.

A lo largo de los años, Creel ha luchado contra su archienemigo Thor y contra otro adversario destacado, Hulk. Otros oponentes principales del Hombre Absorbente son SPIDER-MAN y los Vengadores (AVENGERS). Durante la primera *Guerra Secreta* organizada por el Todopoderoso (BEYONDER), Creel se encontró con otra supervillana, Mary "Skeeter" MacPherran, la segunda TITANIA. Juntos, sirvieron en los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) del BARÓN ZEMO cuando este grupo ocupó la mansión de los Vengadores. Creel y MacPherran se hicieron compañeros de crimen y, finalmente, se casaron. Pero, tras divorciarse, Creel ha reanudado su carrera criminal. **PS**



ACOLYTES

NOMBRE ESPAÑOL Acólitos de Magneto
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #1 (octubre, 1991)*
BASE Inicialmente Genosha, Avalón, Asteroide M
MIEMBROS FUNDADORES **Fabián Cortez** Aumenta los poderes de los mutantes; **Exodus** Poderes psiónicos; **Anne-Marie Cortez** Control mental; **Chrome** Altera la materia; **Marco Delgado** Aumenta tamaño y fuerza; **Rusty Collins** Piroquinético; **Joanna Cargill** Fuerza; **Skids** Crea campos de fuerza; **Colossus** Se hace acero orgánico; **Spoor** Super-Supersentidos; feromonas alteradoras del ánimo.

Cuando formó los Acólitos, Fabián Cortez afirmó que estaban consagrados al sueño de MAGNETO de lograr un mundo gobernado por mutantes. Pero Cortez traicionó a Magneto y compitió con él por el control del grupo. Magneto nombró líder a Esodus, enviando a menudo a los Acólitos a hacer su trabajo sucio. Cuando la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH) usó sus poderes alteradores de la realidad contra la hermandad mutante, la mayoría de los Acólitos perdieron sus poderes. **TD**



Pícara, la mutante telépata de la Patrulla-X, atrae las indeseadas atenciones del equipo de Acólitos de Magneto.

Adversary

NOMBRE ESPAÑOL Adversario
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #188 (diciembre, 1984)*
NOMBRE REAL Desconocido (alias Naze)
OCUPACIÓN Deidad antigua **BASE** Una dimensión desconocida
ALTURA/PESO/OJOS/PELO No aplicable
PODERES Puede adoptar cualquier forma que desee; puede ser combatido con magia, pero no mediante la mayor parte de las formas de fuerza física; vulnerable al hierro, al acero y al adamantium.

Los cheyenes creen que el Adversario es una deidad demoniaca que juega con el destino del universo, indiferente a las muertes que causa. FORJA fue entrenado para ser chamán y combatirlo. Cuando su maestro, Naze, es asesinado y reemplazado por el Adversario, Forja se une a la Patrulla-X en un intento de detener al monstruo. El Adversario es aprisionado mediante hechizos místicos, pero aún puede que un día escape. **TD**



Agamemnon

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #381 (mayo, 1991)*
NOMBRE REAL Vali Halfling **OCUPACIÓN** Observador divino
BASE El Monte (base de una montaña en Arizona)
ALTURA 1,70 m **PESO** 63 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Virtualmente inmortal; proyecta un holograma de sí mismo como un anciano barbudo (*abajo*), por lo que nadie sospecha que su aspecto real es el de un adolescente.

Hijo de dios asgardiano y madre mortal, Vali ofreció a la raza alienígena troyana lo mejor de su futuro linaje a cambio del conocimiento de la inmortalidad. Deseaba mejorar la condición humana acabando con las guerras, el hambre y las enfermedades, y por ello fundó el Panteón (PANTHEON) un grupo de expertos intervencionista, entre cuyos miembros están muchos de los hijos engendrados por él a lo largo de los años, y otros adoptados. Sin embargo, cuando su traición hacia sus hijos es descubierta por el Panteón, ¡intentará matarlos a todos! Aparentemente muere cuando su cohete se estrella intentando escapar del Panteón. **TB**

Agent Zero

NOMBRE ESPAÑOL Agente Zero
PRIMERA APARICIÓN (como Maverick) *X-Men Vol. 2 #5 (febrero, 1992)*
NOMBRE REAL Christopher Nord (cambiado a David North)
OCUPACIÓN Agente secreto, mercenario **BASE** Berlín (Alemania)
ALTURA 1,90 m **PESO** 104 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Puede absorber la energía cinética y utilizarla en forma de fuerza sobrehumana o liberarla como onda expansiva. Posee factores curativos mejorados y uno supresor del envejecimiento.

Nacido en Alemania Oriental, Christopher Nord acabó luchando contra la opresión del régimen comunista. Reclutado por la CIA para el proyecto Arma X (WEAPON X), cambió su nombre por el de David North. Al inicio de la década de 1960, North fue compañero de Logan y Victor Creed, los futuros Lobezno (WOLVERINE) y Dientes de Sable (SABRETOOTH), en el Equipo X de la CIA. Más tarde se hizo mercenario, con el nombre clave de Maverick. Tras ser casi asesinado por Dientes de Sable, vuelve muy a su pesar a Arma X, donde le salvan la vida. Acabará convirtiéndose en líder de operaciones especiales del proyecto, bajo la nueva identidad de Agente Zero. **PS**

Agent X

NOMBRE ESPAÑOL Agente X
PRIMERA APARICIÓN *Agent X #1 (septiembre, 2002)*
NOMBRE REAL Nijo (también Alex Hayden)
OCUPACIÓN Mercenario **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 95 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene
PODERES Fuerza, agilidad y destreza aumentadas; capacidad regenerativa sobrehumana; ciertas capacidades mentales avanzadas; técnica de francotirador acentuada.



El nombre real del Agente X es Nijo, aunque durante un ataque de amnesia adoptó el de Alex Hayden. Se trata de una conciencia combinada que reside en el cuerpo de Nijo, pero que contiene los poderes mentales de Masacre (DEADPOOL) y Cisne Negro. El Agente X fue creado cuando Cisne Negro –que tiene la capacidad de entrar en la mente de una persona y liberar en su cerebro virus similares a los informáticos– revivió a Nijo y le otorgó el poder sanador de Masacre. Posteriormente, el Agente X fundó un equipo de mercenarios (Agencia X) con su amante Outlaw, Supervisor (TASKMASTER), Sandi Brandenberg y la mutante Mary Zero. **MT**

Águila, El

PRIMERA APARICIÓN *Power Man/Iron Fist #58 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Alejandro Montoya
OCUPACIÓN Bravucón acaudalado **BASE** Nueva York
ALTURA 1,83 m **PESO** 86 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Puede lanzar ráfagas electrostáticas de hasta 10.000 voltios a 9 m de distancia; espadachín consumado; fuerza y agilidad superiores a la media.

Nacido en Madrid, Montoya desarrolló la capacidad mutante de lanzar descargas eléctricas a través de conductores de metal, como su espada de acero. Haciéndose un hueco en Nueva York, se unió a otros vigilantes disfrazados, llamándose a sí mismo El Águila y luchando contra quienes se aprovechaban de pobres y necesitados: traficantes, usureros y similares. Sus actos le produjeron conflictos con la policía, así como con los famosos héroes de alquiler Power Man (*ver* CAGE, LUKE) y Puño de Hierro (IRON FIST). **AD**

Ahab

NOMBRE ESPAÑOL Acab

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Annual #23 (1990)*

NOMBRE REAL Dr. Roderick Campbell

OCUPACIÓN Genetista **BASE** Móvil

ALTURA 1,85 m **PESO** (como Campbell) 75 kg (como Acab) 100 kg

OJOS Marrones **PELO** Castaño **PODERES** Acab posee cuerpo robótico y empuña lanzas psíquicas que producen dolor, esclavizan a su voluntad o destruyen.

En una era futura que puede tener lugar o no, Acab creó un método para esclavizar mutantes bajo su voluntad, convertidos en Sabuesos y usados para dar caza a sus compañeros mutantes. Tras ser herido de gravedad durante la huida al pasado de su mejor Sabueso, Rachel SUMMERS, el cuerpo de Acab fue reconstruido cibernéticamente. La perseguirá hasta el presente, donde se convierte en enemigo de diversos equipos de Patrulla-X. **TB**

Ajak

PRIMERA APARICIÓN *The Eternals Vol. 1 #2 (agosto, 1976)*

NOMBRE REAL Ajak **OCUPACIÓN** Aventurero

BASE Ciudad de los Dioses en los Andes (Perú)

ALTURA 1,85 m **PESO** 99 kg **OJOS** Grises **PELO** Moreno

PODERES Fuerza sobrehumana; prácticamente inmortal e invulnerable; puede levitar psíquicamente, reordenar la estructura molecular de los objetos y proyectar energía cósmica.

Ajak, uno de los Eternos (ETERNALS) de Polaria, era el interlocutor en la Tierra para la Tercera y la Cuarta Huestes de Celestiales (CELESTIALS). Trabó amistad con el arqueólogo Daniel Damian. Cuando su hija Margo fue asesinada, un vengativo Damian usó la tecnología celestial para convertir a Ajak en un monstruo asesino. Lleno de culpa, Ajak se desintegró a sí mismo y a Damian. Ajak es resucitado por su hermano Arex. **PS**

Alliance of Evil

NOMBRE ESPAÑOL Alianza del Mal

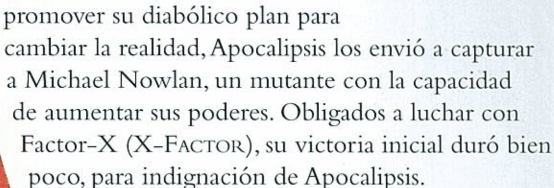
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #5 (junio, 1985)* **BASE** Móvil

MIEMBROS Y PODERES

Frenesí (Frenzy) Fuerza y resistencia sobrehumanas; piel dura como el acero.

Torre (Tower) Cambia de tamaño, fuerza, elasticidad y densidad.

Sombra Temporal (Time Shadow) Se desliza entre sincronías dimensionales para viajar a supervelocidad y crear fases duplicadas de sí mismo. **Aguijón (Stinger)** Lanza rayos eléctricos a través de los dedos.



Reclutada por Apocalipsis (APOCALYPSE), la Alianza forma uno de los equipos de supervillanos menos impresionantes que ha amenazado la Tierra. En un intento de promover su diabólico plan para cambiar la realidad, Apocalipsis los envió a capturar a Michael Nowlan, un mutante con la capacidad de aumentar sus poderes. Obligados a luchar con Factor-X (X-FACTOR), su victoria inicial duró bien poco, para indignación de Apocalipsis. Abandonados por su señor, se cree que la Alianza del Mal se disolvió. **AD**

Air-Walker

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Caminante Aéreo

NOMBRE REAL Gabriel Lan

OCUPACIÓN Heraldo de Galactus

BASE Varias

ALTURA 1,85 m

PESO 95 kg

OJOS Azules

PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #120 (marzo, 1972)*

PODERES El dominio del Poder Cósmico, fuerza fundamental del universo, permite diversos poderes, como las ondas de fuerza, el vuelo interestelar y la capacidad de caminar por el aire.

Elegido por GALACTUS, el devorador de planetas, como su último Heraldo tras la traición de Estela Plateada (SILVER SURFER), el capitán de la nave xandariana Gabriel Lan fue dotado con el Poder Cósmico, convirtiéndose en Gabriel, el Caminante Aéreo. Como tal, sirvió fielmente a su nuevo señor durante años, buscando mundos llenos de la energía vital que Galactus necesita consumir para sobrevivir. Pero cuando sus viajes interestelares le llevan al sistema de los misteriosos ovoides, Gabriel cae en una trampa tendida para Galactus, y es abatido. Al detectar una chispa de vida dentro de su Heraldo caído, Galactus transfiere la esencia del Caminante a una copia robótica. Sin embargo, en la transferencia se ha perdido un elemento vital, y a partir de entonces el Caminante Aéreo estará tan carente de emociones como la máquina a la que ha sido trasplantada su consciencia… y no tardará en ser reemplazado como Heraldo de Galactus. **TB**



El Caminante Aéreo robótico fue finalmente destruido en combate con Estela Plateada.

All-Winners Squad

NOMBRE ESPAÑOL Escuadra de los Vencedores

PRIMERA APARICIÓN *All-Winners Comics #19 (otoño 1946)*

MIEMBROS Y PODERES

Capitán (Captain) América Fuerza, velocidad, agilidad y resistencia superiores. **Antorcha Humana (Human Torch)** Controla el fuego y vuela. **Namor** Fuerza aumentada; puede volar y respira tanto en el agua como en el aire. **Zumbador (Whizzer)** Corre a supervelocidad. **Miss América** Fuerza sobrehumana, puede volar.

Tras la II Guerra Mundial, los héroes de la Escuadra deciden permanecer juntos y luchar contra el crimen en EE UU en lugar de hacerlo contra enemigos extranjeros. Combatieron y detuvieron a Adam-2, un androide que había diseñado un ejército robótico. Más tarde se enfrentaron a Future Man, un viajero en el tiempo procedente del año 1.000.000 que esperaba destruir a la humanidad para que su raza habitara la Tierra. También combatieron a Hulka (SHE-HULK) que había viajado al pasado para ayudar a unos gánsteres a conseguir una bomba atómica. **MT**



LA ESCUADRA DE LOS VENCEDORES
1 Miss América ***2*** Capitán América ***3*** Antorcha Humana ***4*** Namor, el hombre submarino ***5*** Zumbador

ALPHA FLIGHT

El principal grupo de superhéroes de Canadá



Los Alpha Flight en plena acción.

Concebidos como respuesta del gobierno canadiense a la avalancha de actividad superhumana en Estados Unidos, Alpha Flight fue el proyecto de James MacDonald Hudson, que pronto sería conocido como Vindicador y luego como GUARDIAN. Inspirados por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), Hudson y su esposa Heather convencieron al gobierno canadiense para crear el Departamento H, que se encargaría de formar un equipo de superhumanos nativos.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Uncanny X-Men #120-121***
Alpha Flight tiende una emboscada a la Patrulla-X intentando recuperar a Lobezno para el gobierno canadiense.
- ***Alpha Flight #12***
El Guardián resulta aparentemente muerto durante un combate de Alpha contra Omega Flight.
- ***Alpha Flight Vol. 3 #1-6***
Con los Alpha Flight auténticos desaparecidos, Sasquatch reúne un nuevo equipo de héroes bizarros.

FICHA

MIEMBROS ORIGINALES

GUARDIÁN
Un traje de batalla electromagnético le permite volar, lo rodea con un poderoso campo de fuerza, y le permite lanzar rayos electromagnéticos.

VINDICADOR
Una armadura geotérmica le permite volar, provocar erupciones volcánicas y lanzar una sustancia similar a lava desde las manos.

SHAMÁN
Puede sacar ciertos objetos necesarios de su bolsa mágica medicinal.

SASQUATCH
Fuerza y resistencia al daño físico sobrehumanas.

PUCK
Luchador entrenado y acróbata experto.

AVE NEVADA
Se transforma en diversas formas animales canadienses.

BASE
Isla Tamarindo, Columbia Británica

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #120 (abril, 1979)

ALPHA FLIGHT (2006)
1 Centenario **2** Sasquatch
3 Yukon Jack **4** Puck II
5 Némesis **6** Mayor Hoja de Arce



SE BUSCA LÍDER

El proyecto se llevó a cabo usando un sistema de entrenamiento de tres niveles: los nuevos reclutas o aquellos cuyos poderes se mostraban inestables serían asignados a Gamma Flight. Los que necesitaban entrenamiento adicional para el control de sus capacidades formaban la base de Beta Flight. La primera línea, los miembros activos cuyo trabajo consistiría en aplastar cualquier amenaza superhumana para la nación, eran los Alpha Flight. Hudson pretendía que el hombre conocido como Logan (*ver* WOLVERINE) o Arma X (WEAPON X), a quien él y su esposa habían recuperado tras años de vida en los bosques canadienses, liderara Alpha Flight. Sin embargo, la tarea recayó sobre el propio Hudson cuando el PROFESSOR X reclutó a Logan para su Patrulla-X (X-MEN).

Alpha Flight soportó una escabrosa relación con el gobierno canadiense, siendo dejados de lado y más tarde reclutados de nuevo para el servicio militar. Y aunque las unidades Beta y Gamma produjeron algunos héroes que pasarían a servir en Alpha Flight, como PUCK, el programa fue pervertido para propósitos perversos, formando el núcleo del siniestro Omega Flight, antítesis de Alpha Flight. Aun así, los miembros de Alpha siguieron adelante, a través de muertes y resurrecciones, transformaciones extrañas y reveses súbitos: leales a su misión de proteger su patria.

Cuando el resto de los Alpha Flight fueron abducidos por los alienígenas plodex, SASQUATCH reunió un nuevo y extraño escuadrón. Este equipo incluía a Centenario, un anciano de 97 años; el Mayor Hoja de Arce, hijo de un héroe de la II Guerra Mundial; la mortífera Némesis; PUCK II (hija de PUCK); y el misterioso Yukon Jack. Aún está por ver si estos héroes permanecerán en Alpha Flight. **TB**

El equipo original combatió al Wendigo y a otros villanos en un relato en el que apareció ¡Pierre Trudeau, Primer Ministro de Canadá!



Alraune, Marlene

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Spotlight 1 #28 (junio, 1976)*
NOMBRE REAL Marlene Alraune
OCUPACIÓN Estudiante de Historia del Arte, arqueóloga, asistente social
BASE Mansión Spector, Long Island (Nueva York) **ALTURA** 1,72 m
PESO 59 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Tiene la fuerza y agilidad de una mujer normal; es una consumada tiradora, gimnasta y luchadora cuerpo a cuerpo; es una hábil luchadora contra el crimen.

Marlene estaba en Sudán con su padre, el arqueólogo Peter Alraune, Sr., cuando él fue asesinado por el mercenario Raoul Bushman. Otro mercenario, Marc Spector, salvó la vida de Marlene, pero Bushman lo dejó morir en el desierto. Los trabajadores del Dr. Alraune llevaron el cuerpo de Spector a la tumba del faraón Seti III. Spector revive milagrosamente y, junto a Marlene, regresa a EE UU, donde se convierte en el justiciero Caballero Luna (MOON KNIGHT). Marlene será su confidente, amante y aliada. **PS**

American Eagle

NOMBRE ESPAÑOL Águila Americana
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One Annual #6 (1981)*
NOMBRE REAL Jason Strongbow
OCUPACIÓN Campeón de la tribu navajo
BASE Reserva Navajo de Arizona
ALTURA 1,83 m **PESO** 90 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno **PODERES** Fuerza, velocidad y resistencia sobrehumanas; dispara una ballesta con flechas especiales.

Durante una protesta contra la explotación minera de una montaña sagrada del pueblo navajo, Jason Strongbow y su hermano Ward se encontraron con KLAW en el interior de la mina. En la confrontación subsiguiente, Klaw libera un rayo sónico que reacciona con el uranio de la roca y mejora mutagénicamente a ambos hermanos. Bajo la identidad de Águila Americana, Jason persigue a Klaw hasta la Tierra Salvaje, donde lo derrota con la ayuda de la Cosa (THING), KA-ZAR y Wyatt WINGFOOT, pero a costa de la vida de Ward. Jason regresa a su tribu y, desde entonces, ha luchado contra el mal junto a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). **AD**

A-Next

En una línea temporal posible, los Vengadores (AVENGERS) deciden disolverse, y su Mansión se convierte en atracción turística. Diez años después, Kevin Masterson, hijo de Thunderstrike, visita el Complejo Avengers y se entera de que JARVIS ¡ha estado guardando el mazo místico de su padre para él! LOKI decide robar el mazo y accidentalmente desencadena una serie de acontecimientos que culminarán en la formación de un nuevo y joven equipo de Vengadores, relacionados de diversas formas con los antiguos miembros. **TD**

FICHA

MIEMBROS FUNDADORES
THUNDERSTRIKE
Superfuerza; genera rayos de fuerza conmocionadora.
MAINFRAME
Programa que habita en un superpoderoso cuerpo robótico, acorazado y dotado de múltiple armamento.
AGUIJÓN (STINGER)
Vuela, reduce su tamaño y genera descargas bioeléctricas.
J2
Superpoderoso, casi imparable e indestructible.
EDWIN JARVIS
Director de operaciones.

MIEMBROS ADICIONALES
Sueño Americano, Rayo Azul, Júbilo, Filibustero, Bruja Escarlata, Speedball.

BASE
Complejo Avengers

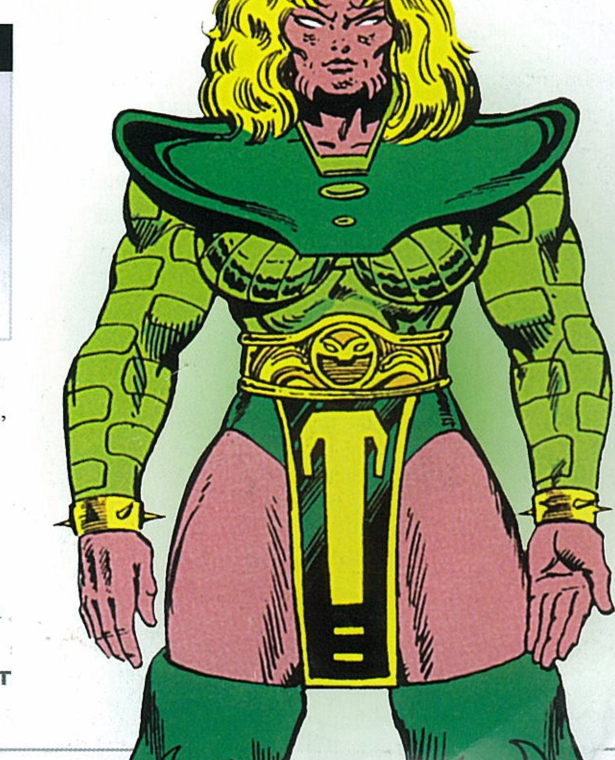
PRIMERA APARICIÓN
A-Next #1 (octubre, 1998)

A-NEXT
1 Aguijón
2 J2
3 Júbilo
4 Speedball
5 Mainframe
6 Thunderstrike

Anaconda

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #1 (junio, 1980)*
NOMBRE REAL Blanche "Blondie" Sitznski
OCUPACIÓN Criminal de alquiler **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 99 kg **OJOS** Verdes **PELO** Rubio
PODERES Es capaz de extender los miembros, enrollarlos alrededor de personas u objetos, y ejercer presión suficiente para aplastar planchas de acero de 2,5 cm de grosor. Pocos humanos pueden romper su abrazo.

Antes trabajadora del metal, Blanche Sitznski sufrió cambios de bioingeniería en Brand Corporation, laboratorio mutagénico subsidiario de la ya extinta Roxxon, y se convirtió en Anaconda. Usó sus nuevos poderes ofidios como miembro del Escuadrón Serpiente, con los que se hizo con la Corona de la Serpiente, un antiguo objeto de poder. Tras un tiempo como mercenaria, se unió a Crótalo en una nueva organización criminal llamada Sociedad Serpiente (SERPENT SOCIETY). **MT**



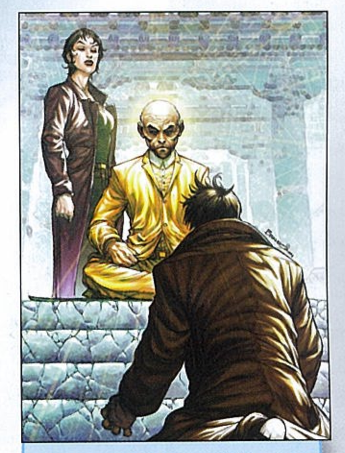


Ancient One

Hace cinco siglos, el maestro hechicero llamado el Anciano era un joven granjero del pueblo de Kamar-Taj, en el Himalaya. Estudió brujería junto a otro vecino, Kaluu. Cuando este pretendió usar sus poderes para la conquista, el joven lo combatió, y desde entonces dedicó su vida a oponerse a los hechiceros malignos. Finalmente se convertiría en hechicero supremo de la dimensión de la Tierra.

Aunque la magia alargaba enormemente su vida, el Anciano sabía que su muerte sería inevitable, y se propuso entrenar a un sucesor. Aceptó como pupilo al Baron Mordo, aunque era consciente del potencial de este para el mal. Luego llegaría el cirujano estadounidense Stephen Extraño, quien esperaba que el Anciano sanara sus manos dañadas. En vez de ello, Extraño encontró una nueva vocación y pidió al Anciano convertirse en su pupilo. Bajo la tutela del Anciano, el Doctor Extraño (Doctor Strange) acabó por convertirse en el nuevo hechicero supremo de la Tierra.

Más tarde, para evitar que el demonio Shuma-Gorath entrase en la dimensión terrestre a través de su mente, el Anciano convenció a Extraño para que destruyera su viejo cerebro. Aunque su forma mortal murió, su forma astral se convirtió en "una con el universo". **PS**



En la versión del origen del Doctor Extraño perteneciente a la serie *Strange* (2004), el Anciano tiene un aspecto más actual.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Anciano, El

NOMBRE REAL
Desconocido

OCUPACIÓN
Hechicero supremo

BASE
Kamar-Taj, Tibet

ALTURA 1,80 m
PESO 72 kg
OJOS Marrones
PELO Calvo, con barba blanca

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales Vol. 1 #110 (julio, 1963)

PODERES
Un inmenso talento natural unido a años de entrenamiento le hacen el mayor hechicero en la dimensión de la Tierra; domina la proyección astral, el hipnotismo, la creación de ilusiones, etc. Puede lanzar rayos de energía y posee una extraordinaria longevidad.

Andromeda

PRIMERA APARICIÓN *Defenders #143 (mayo, 1985)*
NOMBRE REAL Andrómeda **OCUPACIÓN** Guerrera
BASE Atlantis **ALTURA** 1,72 m **PESO** 81 kg
OJOS Verdes **PELO** Castaño rojizo **PODERES** Su fisiología está diseñada para vivir en el mar; inusualmente fuerte para una mujer atlante; gran combatiente, experta en tridente; en tierra, un suero especial le permite respirar sin ayuda durante 12 horas.

Inspirada por el relato de las aventuras de Namor entre los humanos de la superficie, la soldado altlante llamada Andrómeda (corrupción de su auténtico nombre atlante) utilizó un suero que le permitía respirar aire y cambiaba el color de su piel, permitiéndole vivir en el mundo superior. Ya con el aspecto de un ser humano normal, se llamó a sí misma Andrea McPhee y se propuso seguir la pista de Namor. Durante un tiempo se unió a los Defensores (Defenders), un grupo al que él había pertenecido. Tras la disolución del grupo, acabó por regresar a sus deberes en Atlantis. **TB**

Angar

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil #100 (junio, 1973)*
NOMBRE REAL David Alan Angar
OCUPACIÓN Criminal **BASE** San Francisco
ALTURA 1,77 m **PESO** 70 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Su grito crea toxinas químicas en el cerebro de sus víctimas, causando pérdidas de la memoria a corto plazo y alucinaciones terroríficas.



Activista social desilusionado, David Angar se ofreció voluntario para un experimento que podría darle superpoderes. Expuesto a una tecnología traída a la Tierra por Dragón Lunar (Moondragon), desarrolló un grito que inducía alucinaciones. Captado por el compañero de Dragón Lunar, Kerwin J. Broderick, para matar a Daredevil y Viuda Negra (Black Widow), solo la capacidad de persuasión del primero logró detener la voz de Angar. Convertido en criminal a sueldo, pasó un tiempo en prisión y perdió sus poderes, restituidos por el Maestro Khan (Master Khan), quien buscaba lavar el cerebro de sus prisioneros para que cometieran actos terroristas. Angar terminaría siendo abatido por la policía durante un atraco. **AD**

Ani-Mator

NOMBRE ESPAÑOL Ani Mador
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #59 (enero, 1988)*
NOMBRE REAL Dr. Fredrick Animus **OCUPACIÓN** Genetista
BASE "Isla Paraíso" en el Atlántico Norte **ALTURA** 1,67 m
PESO 57 kg **OJOS** Marrones **PELO** Casi calvo
PODERES Tiene vastos conocimientos de genética, superiores a la mayoría de los científicos. Mediante la manipulación genética de animales creó una nueva especie de vida con características humanoides.

El brillante genetista Fredrick Animus estaba obsesionado con la genética mutante. Contactado por Cameron Hodge, líder del grupo antimutante La Verdad (The Right), este lo estableció en una isla, proporcionándole animales para sus experimentos. Allí, Animus creó "Ani Mados" mediante la unión de genes animales y humanos, y comenzó a llamarse a sí mismo Ani Mador. Aunque algunos de los Ani Mados tenían niveles humanos de inteligencia, él los trataba con crueldad. Uno de ellos, Cabeza de Chorlito (Bird-Brain), escapó para regresar con los Nuevos Mutantes (New Mutants); estos liberaron a los Ani Mados y Magik exilió a Ani Mador a la dimensión llamada Limbo. **MT**

Annihilus

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Annual #6 (1968)*
NOMBRE REAL Annihilus
OCUPACIÓN Conquistador; destructor
BASE Sector 17A de la Zona Negativa **ALTURA** 1,80 m
PESO 90 kg **OJOS** Verdes **PELO** No tiene
PODERES Su exoesqueleto puede soportar presiones inmensas (hasta 102 atmósferas). Puede respirar en vacío. Sus alas le permiten volar a 240 km/h.



En la Zona Negativa, la tripulación moribunda de una nave tyanna estrellada contra el inhóspito planeta Arthros diseminó las esporas que portaba. Una de las esporas creció para convertirse en el ser llamado Annihilus, similar a un insecto. Empuñando el cetro de control cósmico, que confiere gran poder y astucia, se convirtió en señor de la formas de vida que crecían a partir del resto de esporas liberadas. Empezó a conquistar los otros mundos de la Zona Negativa, y su intento posterior de conquistar la Tierra lo enfrentó con los 4 Fantásticos (Fantastic Four). **MT**



Anya

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Fantasy Vol. 1 #1 (julio, 2004)*
NOMBRE REAL Anya Corazón
OCUPACIÓN Aventurera; estudiante **BASE** Nueva York
ALTURA 1,57 m **PESO** 47 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** Puede pegarse a las paredes, escalar edificios, lanzar redes, y tiene un sentido arácnido que la avisa de peligros inminentes.

Esta estudiante de instituto de genio vivo vivía con su padre en Brooklyn, Nueva York. El padre era periodista de investigación, además de casero de su bloque de apartamentos. Atrapada en el fuego cruzado entre dos clanes místicos en guerra, la Sociedad Araña y la Hermandad de la Avispa, Anya fue mortalmente herida. Miguel, un agente de la Sociedad Araña, realiza un ritual arcano sobre ella y le impone un tatuaje con forma de araña, abriendo con ello sus poderes arácnidos. Anya sabrá que es la última de una línea de cazadores con 900 años de antigüedad, encargada de salvar el mundo. Confusa e insegura sobre sus nuevas capacidades –similares a los poderes de Spiderman–, Anya asume el nombre de Araña y comienza su indagación. **MT**

Ant-Man II

ANT-MAN II

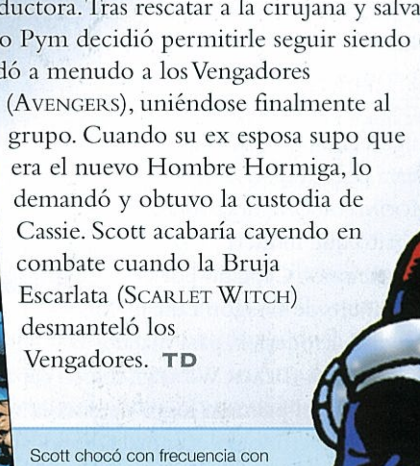
FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Hormiga II
NOMBRE REAL
Scott Edward Lang
OCUPACIÓN
Aventurero; ex ladrón; técnico electrónico
BASE
Mansión de los Vengadores

ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #181 (marzo, 1979)

PODERES
Posee la capacidad de encogerse a sí mismo, otros objetos o personas, normalmente al tamaño de hormigas, pero también a niveles microscópicos. Un casco cibernético le permite controlar telepáticamente a las hormigas. El casco amplifica su voz para que pueda ser oída por humanos de tamaño normal.

Lang era un experto en electrónica que se volvió brevemente hacia el crimen para sustentar a su familia. Finalmente fue detenido y encarcelado. En libertad condicional por buen comportamiento, empezó a trabajar en Industrias Stark. Su mujer se divorció, pero dejándole la custodia de su hija Cassie, que necesitaba una costosa operación de corazón, y cuya cirujana había sido secuestrada. Scott regresó al robo, entró en la casa del Dr. Hank Pym y se hizo con su antiguo traje de Hombre Hormiga y con la fórmula reductora. Tras rescatar a la cirujana y salvar a Cassie, Scott se entregó, pero Pym decidió permitirle seguir siendo el Hombre Hormiga. Scott ayudó a menudo a los Vengadores (Avengers), uniéndose finalmente al grupo. Cuando su ex esposa supo que era el nuevo Hombre Hormiga, lo demandó y obtuvo la custodia de Cassie. Scott acabaría cayendo en combate cuando la Bruja Escarlata (Scarlet Witch) desmanteló los Vengadores. **TD**



Como Hombre Hormiga, Scott medía apenas 1 cm y pesaba poco más de 45 g.





Scott chocó con frecuencia con el volátil Sota de Corazones, quien pensaba que Scott no era lo bastante poderoso para formar parte de los Vengadores.

Apalla the Sun Queen

PRIMERA APARICIÓN Doctor *Strange Vol. 2 #22 (abril, 1977)*
NOMBRE REAL Apalla **OCUPACIÓN** Personificación del Sol
BASE Sistema Solar de la Tierra **ALTURA** Variable
PESO Variable **OJOS** Variable **PELO** Naranja llameante
PODERES Posee todos los poderes del Sol; capaz de generar calor, luz, etc.; es posible que sus capacidades se vean limitadas por su forma física.

Apalla es la manifestación corpórea del Sol. Aunque se cree que camina sobre la Tierra, sus avistamientos son escasos. Cuando los hechiceros Creadores intentaron apoderarse de las estrellas y transformarlas en humanos, Apalla ayudó al Doctor Extraño (Doctor Strange) a combatirlos. Un encuentro posterior implica al Capitán Marvel (Captain Mar-Vell). Debido a una sobredosis de radiactividad, Marvel agotaba la energía de Apalla cada vez que usaba sus poderes. La pareja rectificó la situación antes de producir un daño irreparable. **AD**

Aquarian

NOMBRE ESPAÑOL Acuariano
PRIMERA APARICIÓN *Adventure Into Fear #17 (octubre, 1973)*
NOMBRE REAL Wundarr **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Comuna en la costa del sur de California
ALTURA 1,77 m **PESO** 75 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Se rodea por un campo anulador que neutraliza las fuerzas cinéticas y electromagnéticas de otros superhumanos; camina por el aire.

Cuando el padre de Wundarr supo que su mundo natal Dakkam estaba a punto de explotar, envió a su joven hijo al espacio. Wundarr aterrizó en la Tierra, donde la energía del Sol le otorgó poderes superhumanos. Un encuentro con un Cubo Cósmico aumentó estos poderes y le dio gran conocimiento y una razón de ser. Rediseñado como el Acuariano, se ha autodeclarado profeta. **AD**

Arabian Knight

NOMBRE ESPAÑOL Caballero Árabe
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #250 (agosto, 1980)*
NOMBRE REAL Abdul Qamar
OCUPACIÓN Jefe beduino **BASE** Arabia Saudí
ALTURA 1,77 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Su cimitarra lanza rayos de fuerza y penetra casi cualquier material; monta sobre una alfombra mágica que puede también usar como ariete de combate o para envolver enemigos.

Al descubrir la tumba de un antepasado que había sido un héroe para su pueblo, Abdul Qamar obtuvo sus tres armas místicas y retomó la tradición como Caballero Árabe. Luchó por la justicia durante años, pero finalmente pereció cuando su fuerza vital fue arrebatada de forma arbitraria y a distancia por el absorbedor de vida Humus Sapien, convirtiéndolo en víctima de un conflicto con el que no tenía nada que ver. **TB**

Apocalypse

APOCALYPSE

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Apocalipsis
NOMBRE REAL En Sabah Nur
OCUPACIÓN Conquistador
BASE Móvil
ALTURA Variable, normalmente 2,13 m
PESO Variable
OJOS Azules
PELO Negro
PRIMERA APARICIÓN *(En sombras) X-Factor #5 (junio, 1986), (mostrado por completo) X-Factor #6 (julio, 1986)*

PODERES
Puede alterar la estructura atómica de su cuerpo para cambiar de forma. Puede aumentar de tamaño absorbiendo masa adicional. Posee fuerza, resistencia y perdurabilidad sobrehumanas.



Nacido en Egipto hace 5.000 años, Apocalipsis es uno de los primeros mutantes humanos conocidos. Abandonado de niño para que muriera, fue encontrado por Baal, un jefe de forajidos, quien lo llamó "En Sabah Nur" (El Primero). Baal enseñó a Nur su filosofía sobre la supervivencia del más apto, y le dijo que estaba predestinado a ser un conquistador. Nur viajó por el mundo durante miles de años, provocó guerras para comprobar qué naciones eran más "aptas", y fue adorado como un dios por antiguas civilizaciones. En el siglo XX, y conocido como Apocalipsis, decidió que los emergentes mutantes superhumanos estaban destinados a suplantar a los "no aptos" humanos comunes. De ahí que combatiera a menudo contra el Factor-X original (X-Factor) y la Patrulla-X (X-Men), consagrados ambos a la coexistencia pacífica entre mutantes y humanos. Aunque extraordinariamente longevo, el cuerpo físico de Apocalipsis acabó por agotarse; pero sobrevive proyectando su consciencia en cuerpos anfitriones. En una línea temporal alternativa, la "Era de Apocalipsis", conquista EE UU y esclaviza a la humanidad; es asesinado por Magneto. **PS**



El primer equipo moderno de Jinetes de Apocalipsis, sus sirvientes guerreros, incluye (izq.-dcha.) a Hambre, Guerra y Peste; el Ángel (no mostrado) es la Muerte.

ARCADE

FICHA

ARCADE

NOMBRE REAL Desconocido

OCUPACIÓN Asesino; playboy

BASE Varios Mundos Asesinos de ubicación no revelada

ALTURA 1,67 m
PESO 63 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up Vol. 1 #65 (enero, 1978)*

PODERES Genio de la ingeniería, la electrónica y la robótica; mentiroso empedernido, utiliza el engaño para confundir a sus oponentes.

Genio de la ingeniería y asesino despiadado, Arcade consiguió su fortuna tras, supuestamente, matar a su millonario padre. Está obsesionado con las trampas y los juegos, y ejecuta a sus víctimas en complejos secretos al estilo de parques de atracciones que él mismo diseña, y que apoda "Mundos Asesinos". Cobra un millón de dólares por asesinato, pero esa cifra apenas cubre sus gastos: mata por el puro deleite de hacerlo.

Arcade es ayudado por dos secuaces, Miss Locke y Mr. Chambers. Sus víctimas incluyen magnates de los negocios y superhéroes como Patrulla-X (X-MEN), SPIDER-MAN y el Capitán Britania (CAPTAIN BRITAIN), a quienes secuestra y luego libera en el Mundo Asesino. Estudia las debilidades de las víctimas, elige el método de asesinato adecuado y luego observa con regocijo cómo luchan por sus vidas contra máquinas asesinas, a menudo diseñadas como juegos recreativos. Los supervillanos pagan por usar el Mundo Asesino como campo de entrenamiento, o compran robots prácticamente indistinguibles de personas reales. **DW**

--THE X-MEN ARE AS GOOD AS DEAD!

Arcade disfruta cuando sus víctimas expresan pánico o terror. Recientemente secuestró a la Cosa y a un puñado de invitados y los atormentó en la remota isla Asesina.

ARCANNA

NOMBRE ESPAÑOL Arcana
PRIMERA APARICIÓN *Defenders #112 (octubre, 1982)*
NOMBRE REAL Arcanna Jones
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Ciudad Escuadrón
ALTURA 1,72 m **PESO** 52 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Posee vastos poderes mágicos, especialmente sobre las fuerzas de la naturaleza, como el viento y el agua; capaz de levitar y cabalgar el viento, a veces sobre una pértiga.

Antigua médium que pasó años desarrollando sus facultades mágicas naturales, Arcana fue animada por su marido a usar sus poderes al servicio de la humanidad. Se unió a las filas del Escuadrón Supremo (SQUADRON SUPREME), los principales campeones disfrazados de su realidad natal, y se convirtió en uno de sus miembros más firmes; por cierto, usó sus poderes mágicos para vaciar el inmenso cráter en el que construirían sus cuarteles mejorados, Ciudad Escuadrón. **TB**

ARCHANGEL *(PÁGINA SIGUIENTE)*

ARKON

NOMBRE ESPAÑOL Arkón
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #75 (abril, 1970)*
NOMBRE REAL Arkón el Magnífico
OCUPACIÓN Gobernante (Imperion) **BASE** Planeta Polemacus
ALTURA 1,83 m **PESO** 181 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza, velocidad, agilidad y resistencia sobrehumanas; piel y músculos más densos que los humanos; se recupera de las heridas mucho más deprisa que los humanos.

Arkón es un gran líder y guerrero del planeta Polemacus. La cultura del planeta glorifica la guerra, y Arkón llega a ser el guerrero más grande de su mundo. Como Imperion del mayor país de Polemacus, Arkón intenta conquistar las demás naciones de su mundo; pero, cuando el planeta se enfrenta a una aniquilación total, Arkón viene a la Tierra pensando que su destrucción puede salvar Polemacus. En la Tierra, IRON MAN se alía con Thor en un plan que salvará Polemacus y detendrá la agresión de Arkón. **MT**

ARMADILLO

PRIMERA APARICIÓN *Captain America Vol. 1 #308 (agosto, 1985)*
NOMBRE REAL Antonio Rodríguez
OCUPACIÓN Profesional de lucha libre **BASE** Móvil
ALTURA 2,28 m **PESO** 245 kg **OJOS** Marrones
PELO No tiene **PODERES** Su cuerpo recuerda al de un gigantesco armadillo humanoide, con garras afiladas y un blindaje de placas; posee fuerza y resistencia sobrehumanas.

Cuando su esposa cae mortalmente enferma, Antonio Rodríguez recurre al Dr. Karl Malus, quien le promete intentar curarla si Antonio trabaja para él y se somete a sus experimentos. Malus combinó los genes de Rodríguez con los de un armadillo, transformándolo en un ser superpoderoso similar a un armadillo humanoide. Malus encarga a Armadillo invadir el rancho de los Nuevos Vengadores (West Coast AVENGERS). Allí, es derrotado por el Capitán América, quien se da cuenta de que, en el fondo, no es un criminal. Aunque en algunas ocasiones cae fuera de la ley, el Armadillo prefiere ganarse la vida en combates de lucha libre contra oponentes superpoderosos. **PS**



ARCHANGEL

El Ángel Vengador



La piel de Warren obtuvo una pigmentación azul cuando servía a Apocalipsis.

Warren Worthington nació en una familia rica. Al final de su adolescencia, interno en un instituto privado, Warren observó que brotaban alas de sus omóplatos. Temeroso de atraer la atención, las ató a su cuerpo; pero empezó a experimentar en secreto con el vuelo. Al declararse un incendio en el instituto, Warren voló al rescate de sus compañeros, disfrazado con un camisón y una peluca rubia, siendo confundido con un ángel. Así, cuando se dirija a Nueva York para convertirse en luchador enmascarado contra el crimen, adoptará el sobrenombre de Ángel Vengador.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***X-Men Vol. 1 #54-56*** Se relata el origen de Warren Worthington, de joven estudiante al que le crecen alas a miembro de la Patrulla-X.
- ***X-Factor #10-15, Thor #373-74*** El Ángel sufre la amputación de las alas y es empujado al suicidio.
- ***X-Factor #21-25*** Apocalipsis recluta al Ángel como su cuarto Jinete; Muerte.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Ángel (Vengador), Arcángel

NOMBRE REAL
Warren Kenneth Worthington III

OCUPACIÓN
Héroe y presidente de Industrias Worthington

BASE
Torre de los Vengadores, Manhattan (Nueva York)

ALTURA 1,83 m
PESO 68 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #1 (septiembre, 1963)

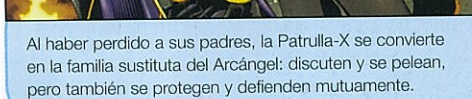
PODERES

Sus alas pueden transportar hasta el doble de su peso y elevarlo hasta casi 9.000 m; es capaz de volar a 240 km/h; sus pulmones mejorados le permiten respirar a grandes alturas; posee un extraordinario alcance visual y su sangre tiene propiedades sanadoras.

Con las alas atadas a su espalda, Warren puede pasar por un no-mutante.

X-MAN ITINERANTE

Warren no tarda en llamar la atención del PROFESOR X y en unirse a la incipiente Patrulla-X (X-MEN). Al principio ocultaba su cara con una máscara, pero más tarde se la quitaría pensando que sus rasgos fotogénicos podrían ayudar al grupo a ganarse el apoyo del público. Esta vanidad, junto a cierta frivolidad, ha sido el sello distintivo de la vida de Warren como mutante. Tal vez era inevitable que, con su inmensa fortuna heredada, acabara convirtiéndose en playboy televisivo. Igualmente, y aunque permaneció fiel a los altos



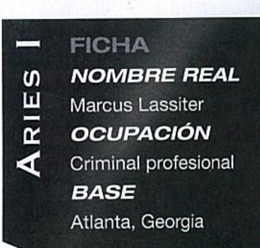
Al haber perdido a sus padres, la Patrulla-X se convierte en la familia sustituta del Arcángel: discuten y se pelean, pero también se protegen y defienden mutuamente.

ideales del Profesor-X, anduvo a la deriva entre varios grupos de superhéroes, usando su fortuna para proporcionar respaldo a los Campeones de Los Ángeles, los Defensores (DEFENDERS) y a Factor-X (X-FACTOR). Estando con Factor-X, sus alas fueron dañadas en combate contra los Merodeadores (MARAUDERS), se infectaron y tuvieron que ser amputadas. La pérdida deprimiría a Warren hasta el punto de intentar suicidarse. Salvado por el mutante señor de la guerra Apocalipsis (APOCALYPSE), recibe la oferta de obtener nuevas alas de acero si se convierte en uno de los Jinetes de Apocalipsis: Muerte. Confuso y aún deprimido, Warren acepta;, pero este pacto fáustico lo empujará al conflicto directo con sus amigos de la Patrulla-X. Solo la muerte aparente de su viejo amigo el Hombre de Hielo (ICEMAN) le hace recuperar el sentido. Siguiendo con esta epifanía, sus alas de metal se fundirán para revelar plumas debajo. Volverá a dedicarse a la causa de Patrulla-X y retornará al grupo. Para marcar este nuevo comienzo, Warren se rebautiza a sí mismo como Arcángel.

Durante su reciente estancia en Genosha como parte del grupo Excalibur, Arcángel batalló contra los soldados de alta tecnología conocidos como Weaponeers.

Aries

Nacido bajo el signo del carnero



ARIES I

FICHA
NOMBRE REAL
Marcus Lassiter
OCUPACIÓN
Criminal profesional
BASE
Atlanta, Georgia

ALTURA 1,85 m
PESO 104 kg
OJOS Marrones
PELO No se sabe

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. I #72 (enero, 1970)

ARIES II

FICHA
NOMBRE REAL
Grover Raymond
OCUPACIÓN
Criminal profesional
BASE
Chicago, Illinois

ALTURA 1,83 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. I #120 (febrero, 1974)

PODERES

Los cuernos del traje de Aries estaban hechos de un material desconocido, increíblemente duro. Los usaba como arma, cargando contra sus oponentes. Aries también empuñó la Llave Zodiacal, un objeto extradimensional de poder, capaz de lanzar rayos de energía y transportar gente entre dimensiones.



Primera aparición de Aries II, en *Avengers #120*.



El primer Aries, el humano llamado Marcus Lassiter, ocupa Manhattan.

Aries era miembro de la organización criminal conocida como Zodiaco (Zodiac). Fundada por Cornelius van Lunt, estaba compuesta por 12 criminales humanos, uno de los cuales era Marcus Lassiter (Aries). Cada miembro de la organización tenía su base en una ciudad concreta de EE UU, y tomaba su nombre clave del signo astrológico bajo el que había nacido.

Aries I se prepara para desatar su poder contra el Capitán América, líder de los Vengadores.

LA LLAVE ZODIACAL

El Aries humano original, Marcus Lassiter, tomó posesión de la poderosa Llave Zodiacal interdimensional. Entonces dirigió un pequeño ejército para ocupar la isla de Manhattan; tuvo éxito y la aisló del resto del mundo mediante un campo de fuerza. Trató de mantener la isla para pedir rescate por ella, pero sus planes fueron frustrados por los Vengadores (AVENGERS) y DAREDEVIL. El primer Aries murió en una explosión, y la Llave Zodiacal fue aparentemente destruida (aunque esto resultó falso).



Bajo la mirada de Daredevil, Aries I amenaza con ejecutar a los Vengadores usando la Llave Zodiacal. Pero a pesar de incendiar la cámara, son sus propios planes de conquista los que no tardarán en evaporarse.

Aries I

Aries II

VILLANOS ASTADOS

El segundo Aries humano, Grover Raymond, se combinó físicamente con el alien LUCIFER y resultó muerto por ello. El tercer Aries humano, cuyo nombre real se desconoce, luchó contra Máquina de Guerra (IRON MAN II, James Rhodes) y fue asesinado por un miembro de los Zodiaco androides.

Un segundo grupo criminal llamado Zodiaco, dirigido por Jacob Fury, estaba compuesto por versiones androides de los miembros originales humanos. El primer androide Aries (Aries IV) poseía fuerza sobrehumana. El segundo (Aries V), podía lanzar fuego desde los cuernos, aunque ello podría ser un simple poder de su traje, y no del androide mismo. **MT**

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Avengers* #82** Marcus Lassiter (Aries I) rodea con un campo de fuerza la isla de Manhattan e intenta pedir rescate por ella. Fracasa, y muere mientras intenta escapar.
- ***Avengers* #120** Grover Raymond (Aries II) es reclutado por Zodiaco para reemplazar a Marcus Lassiter, pero entra en conflicto con Tauro.

ARMAGEDDON

FICHA

NOMBRE REAL
Arm'Chedon
OCUPACIÓN
Señor de la guerra de los troyanos
BASE
Espacio controlado por los troyanos

ALTURA 2,74 m
PESO 1.146 kg
OJOS No aplicable; los troyanos no tienen pupila
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 2 #413 (enero, 1994)

PODERES

Fuerza sobrehumana y manipulación de la energía; resistencia incrementada a las heridas; carácter belicoso; grandes cualidades de líder.

ARMAGEDDON

Líder de la longeva raza galáctica conocida como troyanos, el adolescente que un día sería conocido como Armageddon invirtió casi por sí solo la suerte del imperio declinante de su raza. Bajo su liderazgo, los troyanos expandieron el poder de su base galáctica y se convirtieron en una fuerza temible. El interés de Armageddon se volvió hacia la Tierra cuando su hijo Trauma raptó a ATALANTA, del Panteón (PANTHEON), para hacerla su pareja. Más tarde Trauma morirá en combate con HULK. Jurando vengarse, Armageddon usó un dispositivo de resurrección creado por Líder (LEADER), genio mejorado por los rayos gamma, para revivir al entonces fallecido "Thunderbolt" ROSS con el fin de atraer a Hulk y atraparlo. Una vez capturado Hulk, Armageddon intenta usar su energía vital para devolver la vida a Trauma. Pero la energía de Hulk resulta demasiado poderosa, e incinera los restos del guerrero troyano muerto… ¡dejando a Armageddon con un deseo aún mayor de venganza! TB



Trauma, hijo de Armageddon, perece en combate contra Hulk tras intentar raptar a Atalanta, del Panteón.

Para vengar la muerte de su hijo, Armageddon ataca el Panteón y la Tierra.

ARMBRUSTER, COL. JOHN

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 1 #164 (junio, 1973)*
NOMBRE REAL Coronel John D. "Jack" Armbruster
OCUPACIÓN Coronel de la Fuerza Aérea de EE UU
BASE Móvil **ALTURA** 1,85 m **PESO** 234/102 kg
OJOS Azules **PELO** Gris **PODERES** Gran estratega, ingenioso, honorable y heroicamente leal; fumador en pipa empedernido.

El coronel Armbruster dirigió un equipo para rescatar al general Ross de los soviéticos. Aunque durante la misión perdieron al mayor Talbot, yerno de Ross, esta fue considerada un éxito, y Armbruster fue puesto al cargo del Proyecto Piel Verde, un intento de estudio de los efectos de la radiación gamma sobre el cuerpo humano. El objetivo principal de Armbruster era capturar a HULK, lo cual consiguió. Cuando Talbot regresa, aparentemente huido de los soviéticos, Armbruster sospecha que hay juego sucio: al estrechar la mano de Talbot, su reloj se para. Armbruster descubre que hay una bomba oculta en el cuerpo de Talbot y arrastra al mayor al interior de una fosa. La bomba explota matándolos a ambos, pero evitando el asesinato del Presidente de EE UU. AD

ARON, THE ROGUE WATCHER

NOMBRE ESPAÑOL Aron, el Vigilante rebelde
PRIMERA APARICIÓN *Captain Marvel #39 (julio, 1975)*
NOMBRE REAL Aron **OCUPACIÓN** Entrometido cósmico
BASE Móvil; intergaláctica **ALTURA** Variable **PESO** Variable
OJOS Blancos; amarillos cuando se enfurece **PELO** No tiene
PODERES Vastos poderes cósmicos; cambia de apariencia a voluntad; capaz de moverse entre dimensiones; somete a los enemigos con rayos psiónicos o los teleporta.

Siendo un joven Vigilante –en el sentido en que algo como la edad puede ser medido en esta raza intergaláctica– Aron rechazó el compromiso de no interferencia de su pueblo, prefiriendo usar sus grandes poderes cósmicos para su malvado disfrute. Jugó con la vida de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), reemplazándolos con duplicados corruptos, y más tarde urdió una guerra civil entre su propia raza. Cuando Aron estuvo a punto de destruir a los 4 Fantásticos, UATU el Vigilante, responsable de nuestra sección de universo, lo mató muy a su pesar. TB

ATALANTA

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk #376 (diciembre, 1990)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Agente del Panteón
BASE El Monte, suroeste de EE UU **ALTURA** 1,65 m
PESO Desconocido **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Porta arco y flechas compuestos por una forma desconocida de energía que convierte la materia en plasma supercalentado.

Recibe su nombre de la heroína cazadora de la mitología griega, Atalanta es miembro del Panteón (PANTHEON), una organización secreta de superhumanos que interviene en los asuntos del mundo para evitar desastres. Tiradora mortal con su arco llameante, la piel, tejidos y esqueleto de Atalanta son más densos que los de un humano normal, otorgándole mayor resistencia a las heridas. También posee un factor rápido de curación y longevidad. Un poder psíquico le permite percibir mentalmente su objetivo aun cuando no pueda verlo. No se sabe prácticamente nada sobre su origen, excepto que está relacionada con otros miembros del Panteón. Ha sido amante de su compañero Aquiles. PS

ATLANTEANS

Raza guerrera submarina

ATLANTEANS

FICHA

ATLANTES NOTABLES

PRÍNCIPE NAMOR

LADY DORMA (primera consorte real de Namor, fallecida).

ATTUMA (señor de la guerra bárbaro).

KRANG (usurpador).

LORD VASHTI (consejero de Namor).

BYRRAH

LADY FEN (madre de Namor, fallecida).

NAMORA (prima de Namor, fallecida).

NAMORITA

BEEMER (usurpador fracasado).

PRIMERA APARICIÓN

Fantastic Four Annual #1 (1963)

PODERES

Las agallas de los atlantes les permiten respirar bajo el agua; sólo sobreviven cinco minutos fuera de ella. Son unas diez veces más fuertes y rápidos que los "habitantes de la superficie". Soportan con facilidad la presión aplastante y las temperaturas gélidas del fondo del océano.



Atlantis fue un pequeño continente en el océano Atlántico. Cuna de una avanzada civilización, fue desgarrado por los terremotos y hundido en el mar hace alrededor de 20.000 años. Hace unos 10.000, *Homo Mermanus*, una variación genética del género humano, desarrolló la capacidad de vivir bajo el agua. Estos mermani descubrieron las ruinas de la antigua Atlántida y se establecieron en ella.

Namor, actual emperador de Atlantis, ha tenido que luchar contra invasores exteriores y ha afrontado traiciones de parientes desleales –como su primo Beemer– que han intentado robarle el trono.

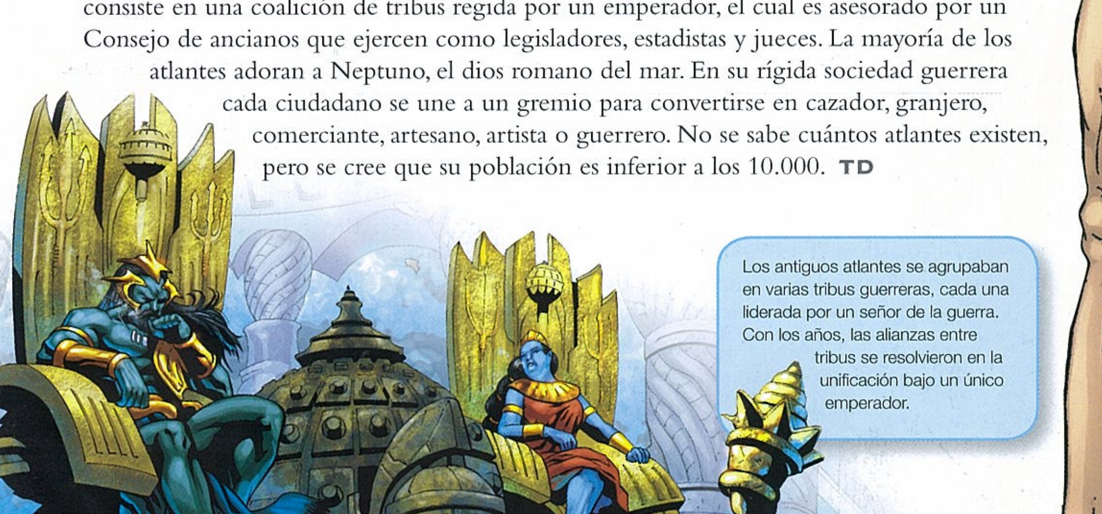
PRIMER CONTACTO

El nuevo reino submarino de Atlantis sufrió a menudo desastres naturales y ataques bárbaros. Hace unos 150 años, y para proteger a su pueblo, el emperador Thakorr trasladó la capital a las proximidades de la Antártida. Los atlantes permanecieron tranquilos hasta que un barco de investigación estadounidense, a las órdenes del capitán Leonard McKenzie, lanzó cargas explosivas para romper algunos icebergs, lo que envió ondas de choque a Atlantis. Temiendo un ataque contra su ciudad, Thakorr envió a su hija Fen a investigar. La princesa se enamoró del capitán McKenzie y se casó con él en el barco. Al no regresar su hija, Thakorr envió una partida de guerreros a rescatarla, y McKenzie murió durante el ataque. Fen volvió a Atlantis y dio a luz al príncipe Namor, el hombre submarino.

La singular arquitectura atlante utiliza los arrecifes de coral.

VIDA BAJO EL AGUA

La piel de los atlantes suele ser azul clara; sus ojos tienden al azul o al gris. Tienen una dieta de pescado crudo y algas, y viven en cuevas y arrecifes de coral. Se comunican mediante vocalizaciones de alta frecuencia y elaborados ademanes. Su gobierno consiste en una coalición de tribus regida por un emperador, el cual es asesorado por un Consejo de ancianos que ejercen como legisladores, estadistas y jueces. La mayoría de los atlantes adoran a Neptuno, el dios romano del mar. En su rígida sociedad guerrera cada ciudadano se une a un gremio para convertirse en cazador, granjero, comerciante, artesano, artista o guerrero. No se sabe cuántos atlantes existen, pero se cree que su población es inferior a los 10.000. TD



Los antiguos atlantes se agrupaban en varias tribus guerreras, cada una liderada por un señor de la guerra. Con los años, las alianzas entre tribus se resolvieron en la unificación bajo un único emperador.

Atlantes
1 Namora
2 Beemer
3 Namor, el hombre submarino
4 Lady Dorma

ATLAS

PRIMERA APARICIÓN *Thunderbolts #1 (abril, 1997)*
NOMBRE REAL Erik Josten
OCUPACIÓN Aventurero; antiguo criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 102 kg **OJOS** No tiene; reemplazados por esferas de contención para una energía desconocida **PELO** Pelirrojo
PODERES Puede aumentar su tamaño hasta los 180 m; fuerza y resistencia sobrehumanas.



Tras usar las identidades de Hombre Poder (POWER MAN) y GOLIATH, Erik Josten se unió al BARON ZEMO y sus Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) como Atlas. Más tarde, el grupo asumió el nombre de THUNDERBOLTS. Mientras peleaban con el criminal Conde Nefaria (Count Nefaria), Atlas quedó expuesto a la bomba iónica de Nefaria y se convirtió en un ser compuesto de pura energía iónica. Finalmente logró colocar esa energía en el cuerpo de su amada Dallas RIORDAN, y el ser combinado regresó a los Thunderbolts para combatir a GRAVITON. **MT**

ATTUMA

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #33 (diciembre, 1964)*
NOMBRE REAL Attuma **OCUPACIÓN** Caudillo bárbaro
BASE Océano Atlántico **ALTURA** 2,03 m **PESO** 186 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno **PODERES** Fuerza y resistencia sobrehumanas; puede respirar bajo el agua y ver en las profundidades; experto combatiente cuerpo a cuerpo y con la mayoría de las armas atlantes.



Perteneciente a la raza *Homo Mermanus* de habitantes submarinos de piel azul, Attuma es miembro de una tribu de nómadas bárbaros y fue entrenado como guerrero. Ha peleado repetidamente con NAMOR, aunque nunca lo ha vencido, y se ha aliado a menudo con atlantes (ATLANTEANS) renegados o científicos humanos. Desprecia a la raza humana, y ha atacado la superficie, pero ha sido combatido por los Vengadores (AVENGERS) y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Cuando Namor abdicó, Attuma se hizo brevemente con el control de Atlantis, pero fue derrocado. **TB**

AVALANCHE

NOMBRE ESPAÑOL Avalancha
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #141 (enero 1981)*
NOMBRE REAL Dominic Szilard Janos Petros
OCUPACIÓN Miembro de la Hermandad de Mutantes Diabólicos
BASE Móvil **ALTURA** 1,70 m **PESO** 88 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** La vibración provocada por sus manos puede derribar edificios y provocar seísmos.



Dominic Petros era un inmigrante griego con poderes mutantes. Bajo el nombre de Avalancha fue reclutado por la cambiante Mística (MYSTIQUE) para la Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS) y participó en el primer intento de asesinato del senador Robert Kelly. Aunque dejó la Hermandad un tiempo para chantajear a California con la amenaza de un terremoto, regresó al grupo cuando este se entregó al gobierno de EE UU y empezó a trabajar como fuerza militar de choque. No se conoce el paradero actual de Avalancha: estaba luchando una vez más con la Hermandad cuando todos fueron succionados por el agujero negro del interior de la cabeza del mutante Xorn. **AD**



AURORA

FICHA

NOMBRE REAL
Jeanne-Marie Beaubier
OCUPACIÓN
Aventurera; agente especial del gobierno canadiense
BASE
Canadá

ALTURA 1,80 m
PESO 57 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
The Uncanny X-Men #120 (abril, 1979)

PODERES
Puede correr y volar a velocidad sobrehumana. Puede proyectar una brillante luz blanca.

Los gemelos huérfanos Jeanne-Marie y Jean-Paul Beaubier fueron separados, y Jeanne-Marie fue educada en una estricta escuela religiosa para niñas.

Jeanne-Marie era tan infeliz que se arrojó desde un tejado para verse volando. Esta fue la primera manifestación de sus poderes mutantes, aunque ella creyó que era un milagro. Se lo contó a la directora, pero fue castigada por blasfema. Jeanne-Marie desarrolló un trastorno de personalidad: su ser cotidiano era introvertido, pero su parte reprimida carecía de inhibiciones. Cinco años después se hizo profesora de la escuela. Una noche, Lobezno (WOLVERINE) la vio usar su supervelocidad para defenderse de un atracador y se la presentó a James MacDonald Hudson, quien la reunió con su hermano. Tomando los nombres clave de Aurora y Estrella del Norte (NORTHSTAR), Jeanne-Marie y Jean-Paul se unieron al equipo de héroes canadienses de Hudson, ALPHA FLIGHT. La psiquis de Aurora ha seguido cambiando, manifestando incluso una tercera personalidad. **PS**

AVENGERS

Los héroes más poderosos de la Tierra

AVENGERS

FICHA

MIEMBROS CLAVE
(ver poderes en entradas individuales)
THOR; IRON MAN; HOMBRE HORMIGA I [Dr. Hank Pym (Hombre Gigante, Goliat, Chaqueta Amarilla)]; **AVISPA; HULK; CAPITÁN AMÉRICA; HOMBRE MARAVILLA; OJO DE HALCÓN; VISIÓN; BRUJA ESCARLATA; MERCURIO; PANTERA NEGRA; VIUDA NEGRA; HÉRCULES; CABALLERO NEGRO; HULKA; PÚLSAR** [Monica Rambeau (Capitana Marvel, Fotón)]; **QUÁSAR; CRYSTAL; SERSI; HOMBRE HORMIGA II** (Scott Lang).

BASE
Torre Stark, Manhattan; antes Mansión de los Vengadores (Embajada) y Rancho Vengadores, Palos Verdes (California).

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #1 (septiembre, 1963)

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Rick Jones, Edwin Jarvis, los 4 Fantásticos.

ENEMIGOS Fantasma del espacio, Hombres Lava, Hombre Topo, Barón Zemo y sus Señores del Mal, Kang, Ultrón, Coleccionista, Gran Maestro, Electro, Sauron, Madame Hydra.

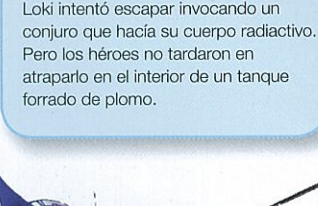
NÚMERO #1

Escrito por Stan Lee, con lápiz de Jack Kirby y tinta de Dick Ayers, el primer número de *Los Vengadores* presentaba como invitados a Rick Jones, la Brigada Juvenil y los 4 Fantásticos.



Los Vengadores están dedicados a proteger el planeta de superamenazas demasiado poderosas para un único héroe o para las fuerzas armadas de cualquier país. Formados poco después de la primera aparición pública de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), no tardaron en ganarse la aprobación del Consejo de Seguridad Nacional de EE UU y de la Asamblea General de Naciones Unidas. A diferencia de los 4 Fantásticos, la lista de Vengadores está en cambio constante. Sus miembros se unen, se separan y regresan: un precedente establecido por Hulk, que dejó al grupo unas semanas después de su formación inicial.





Loki intentó escapar invocando un conjuro que hacía su cuerpo radiactivo. Pero los héroes no tardaron en atraparlo en el interior de un tanque forrado de plomo.



El Capitán América yació congelado en el Ártico desde el final de la II Guerra Mundial. Décadas después, fue descubierto y revivido por Los Vengadores.



EQUIPO DE HÉROES

Los Vengadores se formaron por accidente. LOKI, dios asgardiano del mal, deseaba vengarse de su hermanastro THOR. Buscando una amenaza lo bastante poderosa para desafiarlo, eligió a HULK y lo engañó para que provocara un accidente de tren. Cuando Rick JONES, amigo de Hulk, conoció la noticia, intentó alertar a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR); Loki desvió su señal de radio y se la envió a Thor. Pero el dios del trueno no fue el único en responder a la llamada. El asombroso Hombre Hormiga (*ver* PYM, Dr. Henry), la Avispa (WASP) de IRON MAN también respondieron. Mientras el resto de héroes peleaba con Hulk, Thor persiguió y capturó a Loki. Tras averiguar que Hulk era inocente, el Hombre Hormiga propuso a los héroes formar un equipo. La Avispa sugirió que el nombre del grupo debería ser "algo dramático y pintoresco, como… Los Vengadores".

LA MANSIÓN DE LOS VENGADORES

Tony Stark donó al equipo su lujosa casa de tres plantas, rebautizada como Mansión de los Vengadores y considerablemente modificada para ajustarse a sus necesidades. Stark también patrocinó al nuevo grupo y les proporcionó la mayor parte de su equipamiento de alta tecnología, armamento, medidas de seguridad y sistemas informáticos. Además, usó sus contactos en el gobierno para obtener un permiso de seguridad

LOS VENGADORES (2004)
1 Avispa ***2*** Ojo de Halcón ***3*** Bruja Escarlata ***4*** Capitán América ***5*** Visión ***6*** Iron Man



Durante gran parte de su historia, los Vengadores usaron una jefatura rotativa que permitía a los miembros activos presidir las reuniones y tomar decisiones administrativas. El Capitán América era habitualmente el líder del grupo en combate.

A-1 (Prioridad Vengadores) para respaldar las operaciones del grupo.

Los Vengadores empezaron a asentarse luchando contra adversarios como el Fantasma del espacio (Space Phantom), los Hombres Lava (Lava Men), el Hombre Topo (Mole Man), Barón Zemo y sus Señores del Mal, y Kang. También se encontraron con el Hombre Maravilla (Wonder Man), que después se sacrificaría para salvarlos. Todos los miembros fundadores acabaron por abandonar el grupo, dejando al Capitán América al mando de un equipo compuesto por Ojo de Halcón (Hawkeye), Bruja Escarlata (Scarlet Witch) y Mercurio (Quicksilver). La Avispa y Hank Pym, que había cambiado de Hombre Hormiga al primer Goliat, regresaron. También se unió el semidiós olímpico Hércules. Incluso el primer Espadachín (Swordsman), al servicio del Mandarín, intentó unirse a ellos.

El viejo orden cambió

El robot Ultrón, creado accidentalmente por Hank Pym, intentó matar a los Vengadores. Incluso construyó al androide Visión, que lo traicionaría y serviría como Vengador durante años. Obsesionado por el remordimiento, Pym vio deteriorarse su matrimonio con Avispa, y él abandonó el grupo.

Los Vengadores lucharon junto al alienígena Capitán Marvel (Captain Mar-Vell) en una contienda cósmica que sería conocida como guerra kree-skrull. La agrupación siguió cambiando a medida que Viuda Negra (Black Widow), la Bestia (Beast), el ahora reformado Espadachín (Swordsman), Mantis y Gata Infernal (Hellcat) se hacían miembros. El romance entre Visión y Bruja Escarlata acabó en boda.

Argumentos esenciales

- ***Avengers #4*** Los Vengadores rescatan al Capitán América de su tumba helada y le invitan a unirse al equipo.
- ***The Greatest Battles of the Avengers (rec.)*** Los Vengadores luchan contra muchos de sus enemigos más mortíferos.
- ***Avengers: The Korvac Saga (rec.)*** Los Guardianes de la Galaxia ayudan a los Vengadores a combatir a Michael Korvac.
- ***Avengers: Under Siege (rec.)*** El nuevo Barón Zemo y sus Señores del Mal lanzan un asalto contra la Mansión de los Vengadores.
- ***Avengers: Disassembled*** La Bruja Escarlata distorsiona la realidad y ataca a su antiguos compañeros.

The Ultimates

En una Tierra paralela, científicos del gobierno crearon la fórmula para una supersoldado que se perdió cuando el Capitán América desapareció durante la II Guerra Mundial. Muchos años después, el doctor Bruce Banner fue contratado para reproducirla. Trabajando en unas destartaladas instalaciones de investigación en Pittsburgh, se embarcó en ensayos secretos con civiles e incluso probó la fórmula sobre sí mismo, transformándose en Hulk. El general Nick Fury encarceló a Banner y le ordenó completar su investigación para crear un nuevo superequipo llamado Ultimates. Este grupo incluirá al Dr. Hank Pym, experto en cibernética y autoridad mundial en supergenética.

The Ultimates (2004)
1 Hombre Gigante ***2*** Iron Man ***3*** Ojo de Halcón ***4*** Avispa ***5*** Capitán América ***6*** Viuda Negra ***7*** Thor



Cuando Kang el Conquistador y su hijo Marcus iniciaron una guerra total contra la Tierra, los Vengadores dirigieron la fuerza defensiva del planeta. Aunque Kang tuvo un éxito temporal sometiendo el mundo, los Vengadores lideraron un movimiento de resistencia que acabaría por derribar su nueva dinastía.

El Consejo de Seguridad Nacional empezó a mostrar un interés activo por el grupo, y nombró oficial de enlace a Henry Peter Gyrich. Este intentó controlar al equipo reclutando a Halcón (Falcon) y a Ms. Marvel (*ver* Warbird). En años recientes han sido miembros Justicia (Justice), Estrella de Fuego (Firestar), (Triathlon), Garra Plateada (Silverclaw), Sota de Corazones (Jack of Hearts), Hombre Hormiga (Ant-Man) y una nueva Capitán Britania (Captain Britain).

Desunidos/Reunidos

Víctima de sus propios poderes alteradores de la realidad, Bruja Escarlata sufre una crisis nerviosa y provoca la muerte de Sota de Corazones, Hombre Hormiga y su ex marido, Visión, además de causar la destrucción de la Mansión de los Vengadores. Tras derrotarla, sus antiguos compañeros quedaron tan traumatizados que decidieron deshacer el grupo. Sin embargo, la fuga masiva de 87 de los más peligrosos criminales de la Tierra indujo al Capitán América a reunir a los Vengadores. El nuevo equipo no tardaría en verse combatiendo una vez más grandes amenazas para la seguridad global. **TD**

Los Vengadores (2005)
1 Ronin (Eco) ***2*** Iron Man ***3*** Spiderman ***4*** Lobezno ***5*** Capitán América ***6*** Spiderwoman (Jessica Drew) ***7*** Cage

AVENGERS, WEST COAST

La "delegación" de los Vengadores en la Costa Oeste

AVENGERS, WEST COAST

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Los Nuevos Vengadores (Costa Oeste)

MIEMBROS FUNDADORES
OJO DE HALCÓN
PÁJARO BURLÓN
IRON MAN
TIGRA
HOMBRE MARAVILLA

MIEMBROS FINALES
BRUJA ESCARLATA
SPIDERWOMAN II (Julia Carpenter)
MÁQUINA DE GUERRA
US Agente

MIEMBROS ADICIONALES
ANTORCHA HUMANA I (James Hammond)
RAYO VIVIENTE
CABALLERO LUNA

BASE
Rancho de los Vengadores, Palos Verdes Drive, 1800 (California)

PRIMERA APARICIÓN
West Coast Avengers #1 (septiembre, 1984)

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Hank Pym (científico residente), la Cosa.

ENEMIGOS Gravitón, Ultrón, Segador, Master Pandemonium, Mefisto, Legión de los No Vivos.

Durante la presidencia de los Vengadores (AVENGERS), VISIÓN decidió ampliar el grupo, y envió a Ojo de Halcón (HAWKEYE) y su esposa, Pájaro Burlón (MOCKINGBIRD), a Los Ángeles para establecer un segundo cuartel general en la Costa Oeste. Ojo de Halcón compró una propiedad de 6 hectáreas en la costa del Pacífico. Estaba compuesta por un edificio principal rodeado por varias casitas de invitados que albergaron a diversos Vengadores a lo largo de los años. Una montaña tras el edificio principal contenía la sala de reuniones de alta seguridad, un hospital, laboratorios y un hangar par los quinjets.

La mayoría de los Vengadores Costa Oeste habían servido en la Costa Este, y regresaron a Nueva York cuando esta delegación cerró.

LOS PROBLEMAS CRECEN

El grupo afrontó su primera crisis cuando Pájaro Burlón y Ojo de Halcón discutieron sobre el derecho de los Vengadores a usar fuerza letal. Más tarde, cuando el gobierno asignó al US Agente (US AGENT) al grupo, Ojo de Halcón presentaría su dimisión y se uniría temporalmente a los Vengadores Grandes Lagos (GREAT LAKES AVENGERS). Avispa (WASP) se trasladó a la Costa Oeste para unirse a su ex marido el Dr. PYM, y el grupo ayudó a sus colegas del este en la guerra kree-shi'ar conocida como Operación Tormenta Galáctica. Tras caer bajo el control de MAGNETO e IMMORTUS, la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH) usó sus poderes alteradores de la realidad contra los Vengadores de la Costa Oeste.

Ojo de Halcón y Pájaro Burlón acabaron por reconciliarse y Bruja Escarlata (ya curada) asumió la presidencia del grupo. Durante un ataque del demonio Mefisto (MEPHISTO) y la Legión de los No Vivos (LETHAL LEGION), Pájaro Burlón resultó muerta y el rancho gravemente dañado. Ojo de Halcón se retiró para llorar la muerte de su esposa y Capitán América y Viuda Negra decidieron cerrar la rama de la Costa Oeste. **TD**

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***West Coast Avengers #1-4*** Ojo de Halcón y Pájaro Burlón fundan el nuevo grupo.
- ***West Coast Avengers #17-23*** El Dr. Pym se plantea suicidarse; el grupo es transportado al pasado, y Pájaro Burlón es capturada por el Motorista Fantasma.
- ***Avengers West Coast #55-57, 59-62*** Bruja Escarlata cae víctima de Magneto e Immortus.

CLAVE DE PERSONAJES
1 Spiderwoman II 2 US Agente 3 Rayo Viviente 4 Ojo de Halcón 5 Iron Man 6 Bruja Escarlata 7 Hombre Maravilla



Rodeados por la Patrulla-X y los 4 Fantásticos, el Pensador Loco y el Amo de las Marionetas dejaron suelto al Androide Asombroso en un último intento de escapar a la justicia.

Awesome Android

NOMBRE ESPAÑOL Androide Asombroso
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #15 (junio, 1963)*
NOMBRE REAL Responde a "Asombroso Andy"
OCUPACIÓN Asistente legal **BASE** Nueva York
ALTURA 4,57 m **PESO** 645 kg **OJOS** No tiene **PELO** No tiene
PODERES Posee la capacidad de replicar cualquier poder especial dirigido contra él.

El Androide Asombroso fue creación del malvado Pensador Loco (MAD THINKER), que lo construyó usando notas de investigación propiedad de Reed Richards (*ver* MISTER FANTASTIC). El Pensador Loco pretendía usarlo como arma para destruir a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Sin embargo, con el paso del tiempo, el androide desarrolló una personalidad propia y se liberó de la ruin esclavitud del Pensador.

Ahora, "Asombroso Andy" trabaja pacíficamente ayudando en el bufete de Goodman, Lieber, Kurtzburg & Holliway. **TB**

Ayesha (Her)

NOMBRE ESPAÑOL Ella; Kismet
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #61 (marzo, 1980)*
NOMBRE REAL Paragon **OCUPACIÓN** Ninguna
BASE Espacio exterior **ALTURA** 1,98 m **PESO** 177 kg
OJOS Blancos **PELO** Rubio
PODERES Controla la energía cósmica que impide el envejecimiento; la usa para reconfigurar la materia, proyectar rayos conmocionadores, volar y abrir grietas cósmicas

Antes conocida como Paragon y Ella, Kismet fue creada por un grupo de científicos autodenominados el ENCLAVE. Buscando producir un forma de vida perfecta, crearon al ser llamado Él (más tarde conocido como Adam WARLOCK). Pero Él rechazó ser controlado. Entonces intentaron crear una mujer perfecta, a la que llamaron Paragon, que también se rebeló, destruyendo la base del Enclave. Refugiada en un capullo de energía para meditar, emergió como Ella, y fue capaz de conectarse con la energía cósmica. Deseaba formar pareja con Warlock pero, tras la muerte de él, se marchó en busca de una compañía adecuada. **MT**



Azazel

PRIMERA APARICIÓN *The Uncanny X-Men #428 (octubre, 2003)*
NOMBRE REAL Azazel **OCUPACIÓN** Conquistador
BASE Isla des Demonas, frente a las costas de Florida; el Brimstone
ALTURA 1,80 m **PESO** Desconocido **OJOS** Negros **PELO** Gris
PODERES El alcance total de su poder es desconocido; puede teleportarse, tomar forma humana e influir mentalmente en su descendencia.



Azazel es el líder de los Neyaphem, una raza de mutantes de aspecto similar a demonios. En tiempos antiguos se le tomó por el diablo. Azazel afirma que hubo una época en que rigió la Tierra, hasta que los Neyaphem fueron desterrados a otra dimensión por los Cheyarafim, una raza de mutantes que semejaban ángeles. Como parte de su plan para reconquistar la Tierra, Azazel se apareó con diversas mujeres, engendrando mutantes con poderes de teleportación. Entra las mujeres que sedujo estaba Mística (MYSTIQUE), que dio a luz a Kurt Wagner, alias Rondador Nocturno (NIGHTCRAWLER). Cuando Rondador supo que Azazel era su padre, no solo lo rechazó, sino que ayudó a derrotarlo. **PS**



AZAZEL Y SUS SECUACES
1 Azazel **2** Ginniyeh **3** Ophim **4** Ydrazil **5** Jillian

Banner, Betty

La amada de Hulk



Betty Banner

FICHA

NOMBRE REAL
Elizabeth Ross Banner

OCUPACIÓN
Ninguna

BASE
Móvil

ALTURA 1,67 m
PESO 50 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #1 (mayo, 1962)

PODERES
No tiene poderes superhumanos, pero es valiente e ingeniosa; incondicionalmente leal a su marido Bruce Banner a lo largo de las muchas adversidades compartidas.

Única hija del famoso general Thaddeus "Thunderbolt" Ross, Betty pasó sus años de formación bajo el firme dominio paterno. Ross había deseado un hijo varón, y no mostraba apego alguno por su hija; tras la muerte de su madre durante su adolescencia, fue enviada a un internado. Después de graduarse volvió junto a su padre. Ross estaba entonces al mando de un proyecto de alto secreto para crear un nuevo tipo de arma mediante el ilimitado poder de los rayos gamma. El científico al cargo del proyecto era el callado y estudioso Bruce Banner; entre ambos se produjo una rápida atracción.



Betty Banner conoció a Bruce, su futuro marido, cuando se fue a vivir con su padre, Thunderbolt Ross, a una base militar de Nuevo México.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Hulk Vol. 2 #168-169***
Modok transforma a Betty en la Arpía.
- ***Hulk Vol. 2 #319***
Tras años de cortejo y caos, Bruce Banner y Betty se casan al fin.
- ***Hulk Vol. 2 #465-469***
Betty sufre envenenamiento por radiación; desesperado, Bruce intenta salvarla.

Trágico amor

Su relación cambió para siempre cuando, durante una prueba con la bomba gamma, Banner fue alcanzado por la fuerza de la detonación, cuyas radiaciones lo transformaban en Hulk cada vez que se enfurecía. Banner intentaba ocultar su situación a Betty, lo que motivó su distanciamiento. Betty era por entonces ardientemente cortejada por el mayor Glenn Talbot (*ver* Talbot, Col. Glenn), el nuevo auxiliar destinado a la fuerza especial Hulkbuster de Ross. Finalmente, el secreto de la doble indentidad de Banner se hizo público, y sus transformaciones y destrozos crearon una brecha entre Betty y él. Sin nadie más hacia quien volverse, Betty se casó con el mayor Talbot. Pero su union no tardaría en acabar en divorcio, y Talbot murió intentando destruir a Hulk.

YOU MAY HAVE BRUTE STRENGTH-- BUT I HAVE THE UNBRIDLED POWER OF THE HARPY'S HELLBOLTS--

El horror de la Arpía

Betty no dejó de verse enredada en las vidas de Bruce Banner y Hulk. En cierto momento, el villano Modok la transformaría en una amenaza volante fortalecida por la radiación gamma: Arpía. Pero ni siquiera estas pruebas lograron destruir su amor por el desdichado Bruce Banner; finalmente, y a pesar de las objeciones de su padre, se casaría con él.

Pero la felicidad duradera no estaba hecha para ellos. Tras pasar años viviendo como fugitivos, Betty fue envenenada por un enemigo de Hulk, Abominación (Abomination), que usaría su propia sangre irradiada de rayos gamma para incriminar a Banner. Betty fue puesta en suspensión criogénica, y más tarde revivida por el Líder (Leader), y durante un tiempo ayudó a su esposo fugitivo como su contacto en la sombra, Mr. Blue. Se desconoce su paradero actual, pero existe la certeza casi absoluta de que volverá a entrar en la vida de Hulk dentro de poco. **TB**



La transformación de Bruce Banner en Hulk trajo a Betty un montón de conflictos, pues ella permanece entregada a su marido.

BALDER THE BRAVE

La profecía dice que la muerte del dios nórdico Balder causará el Ragnarok: la destrucción de Argard, hogar de los dioses del norte (*ver* GODS OF ASGARD). Por ello, Odín ordenó a su esposa Frigga que hiciera a Balder (su hijo) invulnerable al daño físico; así, ella realizó un conjuro que lo protegía de todo, excepto del muérdago.

LOKI, dios del mal y hermanastro de THOR, supo de ello y engañó al dios ciego Hoder para que lanzara contra Balder una flecha con la punta de madera de muérdago. Solo la intervención de Odín pudo salvarlo; pero, antes de recuperarse, el alma de Balder había viajado a través del mundo subterráneo, donde se encontró con las almas de aquellos a los que había matado.

El regreso de Balder a la tierra de los vivos no estuvo exento de dificultades: cayó en una profunda depresión cuando Nanna, su amada, se sacrificó para salvarlo de casarse con Kamilla, hechicera de Nornheim. Errante por el desierto, determinado a acabar con su vida, Balder obtuvo esperanza de una visión del futuro. Desde entonces, ha llegado a amar a Kamilla, junto a la cual luchó contra Surtur y las legiones de Muspelheim. También gobernó Asgard cuando se creyó que Odín había muerto; pero, tras la vuelta del señor de los dioses, Balder regresó con su nuevo amor, Kamilla. **AD**



Líder natural, Balder el Bravo ha dirigido a su pueblo en incontables batallas.

FICHA

NOMBRE REAL
Balder

OCUPACIÓN
Dios nórdico de la luz

BASE
Asgard

ALTURA 1,93 m
PESO 145 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Journey into Mystery #85 (octubre, 1962)

PODERES

Líder carismático; formidable espadachín, jinete y combatiente cuerpo a cuerpo; en la dimensión asgardiana, solo las armas con punta de muérdago pueden dañarlo; capaz de producir y emitir luz; posee fuerza, resistencia y longevidad sobrehumanas.

BALDER THE BRAVE

BANNER, BETTY *(PÁG. ANTERIOR)*

BANNER, DR. BRIAN

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk Vol. 2 #312 (octubre, 1985)*
NOMBRE REAL Brian Banner **OCUPACIÓN** Físico atómico
BASE Dayton, Ohio **ALTURA** 1,77 m **PESO** 66 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño **PODERES** Genio científico



Casado con Rebecca, su amor de la infancia, el Dr. Banner trabajó como físico atómico para el gobierno de EE UU y ayudó a desarrollar las primeras armas atómicas del país. Cuanto más estudiaba la radiación atómica, más la temía. Sospechando que había quedado expuesto a radiación, quedó horrorizado al saber que su joven esposa estaba embarazada. Las complicaciones sufridas en el embarazo convencieron a Banner de que el niño era un mutante y de que se convertiría en un monstruo al crecer. Su paranoia aumentó cuando su hijo Bruce empezó a mostrar signos de gran inteligencia. Banner empezó a abusar de la bebida y a menudo explotaba en ataques de furia. Tras golpear y matar accidentalmente a su esposa, fue acusado de homicidio involuntario y encerrado en una institución mental. Su hijo Bruce (*ver* HULK) quedó profundamente afectado por este trauma familiar. **TD**

BANSHEE

Después de la muerte de su esposa, Sean Cassidy, mutante irlandés agente de Interpol, fue obligado por el mutante Cambiante (CHANGELING) a unirse a Factor Tres, una organización de mutantes malvados. Lo mantenían bajo control mediante una cinta explosiva atada a su cabeza. El PROFESSOR X, líder de la Patrulla-X (X-MEN), usó sus poderes telepáticos para eliminar la cinta, y Banshee derrotó a Factor Tres. Más tarde se unió a la Patrulla-X y llegó a codirigir, junto con Emma FROST, la Academia de Xavier, donde fue profesor de los jóvenes mutantes de GENERATION X.

A consecuencia de la trágica muerte de su esposa, la Dra. Moira MACTAGGART, Banshee sufrió una crisis. Luego formó los Cuerpos-X (X-CORPS), que entrarían en conflicto con sus antiguos colegas de Patrulla-X. **MT**

FICHA

NOMBRE REAL
Sean Cassidy

OCUPACIÓN
Director de Cuerpos-X

BASE
Castillo Cassidy (Irlanda)

ALTURA 1,83 m
PESO 77 kg
OJOS Azul verdoso
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #28 (enero, 1967)

PODERES

El "rayo sónico" de Banshee puede impulsarlo para volar, despedazar objetos sólidos y lanzar ondas percusivas que pueden inducir trances hipnóticos o noquear a sus contrincantes.

BANSHEE



Banshee libera un devastador rayo sónico contra Cíclope y el resto de la Patrulla-X.

BARON BLOOD

NOMBRE ESPAÑOL Barón Sangre
PRIMERA APARICIÓN *The Invaders Vol. 1 #7 (junio, 1976)*
NOMBRE REAL Lord John Falsworth
OCUPACIÓN Antiguo asesino alemán **BASE** Londres
ALTURA 1,77 m **PESO** 82 kg **OJOS** Rojos **PELO** Moreno
PODERES Poderes vampíricos, que incluyen fuerza sobrehumana, capacidad hipnótica e invulnerabilidad a las armas convencionales; puede volar sin transformarse en murciélago.

Hijo menor de un aristócrata ingles, John Falsworth fue asesinado y vampirizado por DRÁCULA. Como Barón Sangre, sirvió en el espionaje alemán durante las dos guerras mundiales. En el transcurso de la segunda, luchó contra su propio hermano Montgomery (identidad secreta de UNION JACK) y los Invasores (INVADERS). Décadas después sería decapitado por el Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Otros dos vampiros han asumido el nombre de Barón Sangre: Victor, hermano del Doctor Extraño (DOCTOR STRANGE) y el nieto de Montgomery, Kenneth Crichton. **PS**

BARON VON STRUCKER

PRIMERA APARICIÓN *Sgt. Fury And His Howling Commandos #5 (enero, 1964)*
NOMBRE REAL Barón Wolfgang von Strucker
OCUPACIÓN Líder terrorista **BASE** Móvil **ALTURA** 1,88 m
PESO 102 kg **OJOS** Azules
PELO No tiene **PODERES** Puede liberar de su cuerpo la virulenta Espora Mortal a voluntad. Porta en la mano derecha la Garra de Satán, que descarga choques eléctricos.

El Barón von Strucker luchó durante la II Guerra Mundial en el bando nazi como líder del Escuadrón Blitzkrieg, respuesta alemana a los Comandos Aulladores (HOWLING COMMANDOS) del sargento Nick FURY. Después de la guerra, Strucker asumió el control de una sociedad secreta japonesa y la convirtió en el grupo terrorista global HYDRA. Mantenido vivo y vigoroso gracias a la Espora Mortal en su organismo, el objetivo de von Strucker es el dominio del mundo. **TB**

BARON MORDO



Las formas astrales del Doctor Extraño y el Barón Mordo pelean ante su mentor, el Anciano.

Durante su niñez, Karl Mordo heredó el interés por lo oculto de su abuelo, el vizconde Crowler. Ya adulto, buscó en el Tíbet a un maestro místico conocido como el Anciano (ANCIENT ONE). Este vio en Mordo un gran potencial como hechicero, pero también que su única motivación era el deseo de obtener poder para sus propios fines.

Mordo urdió la destrucción del Anciano enviando su imagen espiritual para hipnotizar al sirviente de este y hacer que envenenara su comida. Luego amenazó con dejarle morir si no le revelaba todos los secretos de la magia negra. En el momento crítico, el plan de Mordo fue descubierto por Stephen Extraño (STRANGE), otro de los pupilos del Anciano. Extraño envió su imagen espiritual al Tíbet y ambas imágenes lucharon mientras el anciano yacía en coma. Extraño conseguiría usar su amuleto para revivirlo.



ENEMIGOS JURADOS

Mordo juró vengarse de su antiguo maestro y de Extraño, y se alió con un ser de vasto poder, el terrible DORMAMMU, en varios intentos para destruir a Extraño. Adversarios igualados, Mordo y Extraño siguieron siendo enconados enemigos. **MT**



El Barón Mordo se alió con el terrible Dormammu esperando aumentar su capacidad mística para derrotar a su némesis, el Doctor Extraño.

FICHA
NOMBRE REAL
Karl Amadeus Mordo
OCUPACIÓN
Hechicero
BASE
Castillo Mordo, en Varf Mandra (Transilvania)

ALTURA 1,83 m
PESO 113 kg
OJOS Marrones
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #111 (agosto, 1963)

PODERES
Puede separar su ser espiritual de su cuerpo físico y viajar por el espacio sin ser afectado por las leyes físicas. Puede controlar mentalmente a otras personas y lanzar rayos de energía mística.

BARON ZEMO

De tal palo, tal astilla

I KNOW YOUR LATEST PROJECT, ZEMO! AN ADHESIVE SO STRONG THAT NOTHING CAN TEAR IT APART!! BUT I'LL NEVER LET YOU MAKE A WEAPON OF IT FOR HITLER... NEVER!!

DON'T THROW THAT SHIELD!!! NO!!

Tras el accidente que le pegó la máscara a la cara, el Barón Zemo original se obsesionó con destruir al Capitán América.

Helmut Zemo es hijo del Barón Heinrich Zemo, científico nazi que diseñaba superarmas durante la II Guerra Mundial. Heinrich Zemo estaba trabajando en un pegamento imposible de disolver, el "Adhesivo X", que podría ser usado para inmovilizar a las tropas aliadas. El Capitán América (CAPTAIN AMERICA) entró por la fuerza en su laboratorio y, durante la lucha, el escudo del Capi destrozó el tanque que contenía el adhesivo y la máscara de Zemo quedó pegada a su cabeza.

SEÑOR DEL MAL

Más tarde, Zemo iría a Londres a robar un avión-bomba experimental. El Capitán América y su compañero adolescente Bucky BARNES intentaron detenerlo, pero Bucky resultó muerto y el Capitán fue lanzado al océano, donde quedó en estado de animación suspendida. Cuando los nazis perdieron la guerra, Zemo huyó a las selvas de Suramérica, donde conquistó un pequeño reino. Décadas después salió de su escondite al saber que los Vengadores habían revivido al Capitán América. Zemo fundó los primeros Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) y después transformó a Simon Williams en Hombre Maravilla (WONDER MAN), pero fracasó en todos sus intentos de destruir a los Vengadores. Fue aplastado accidentalmente por un deslizamiento de tierras durante una pelea con el Capitán América.

FICHA

NOMBRE REAL
Helmut Zemo

OCUPACIÓN
Criminal emprendedor

BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 83 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #168 (junio, 1971)

PODERES
Estratega maestro, tiene un amplio entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo y es un excelente tirador; carece del genio científico de su padre.

El odio de Zemo por el Capitán América ocasionó la caída de rocas que acabó con su vida.

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Avengers #16*** El Barón Zemo original muere durante una pelea con Capitán América.
- ***Captain America #357–362*** "En busca de la Gema Sangrienta": Helmut Zemo intenta resucitar a su padre.
- ***The Avengers: Under Siege (rec.)*** Los nuevos Señores del Mal del Barón Zemo invaden la Mansión de los Vengadores y toman como rehén a Edwin Jarvis.
- ***Thunderbolts: Justice Like Lightning (rec.)*** Helmut Zemo reorienta a los Señores del Mal como aparentes héroes.



DE VILLANO A HÉROE

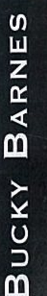
Helmut, hijo del barón, juró vengarse del Capitán América. Bajo la identidad de Fénix intentó ahogar al Capitán y a su compañero Halcón (FALCON) en un tanque de Adhesivo X hirviendo. El líquido abrasador salpicó a Helmut, dejándole horribles cicatrices en la cara y dándole la apariencia de cera fundida. Luego envió un ejército de mutantes tras el Capitán e intentó localizar los cinco fragmentos de la Gema Sangrienta, pensando que devolvería la vida a su padre.

Zemo también organizó unos nuevos Señores del Mal e invadió la Mansión de los Vengadores. Cuando estos desaparecieron temporalmente de esta realidad, Zemo reunió a los Señores, que se convirtieron en THUNDERBOLTS, supervillanos haciéndose pasar por héroes. Helmut asumió la identidad de Ciudadano V (CITIZEN V), un héroe disfrazado británico asesinado por el Zemo original. Pero, al igual que todo el equipo, Zemo pareció ir introduciéndose en el papel de héroe *real* y ahora afirma que su deseo es proteger la Tierra. **TD**



SEÑORES DEL MAL
1 Hombre Absorbente *2* Barón Zemo *3* Mimí Aullante *4* Mr. Hyde *5* Piedra Lunar *6* Arreglador *7* Hombre Poder

Helmut Zemo afirma que desea expiar sus crímenes pasados.



BUCKY BARNES

FICHA

NOMBRE REAL
James Buchanan Barnes
OCUPACIÓN
Aventurero; mascota de campamento del ejército
BASE
Móvil

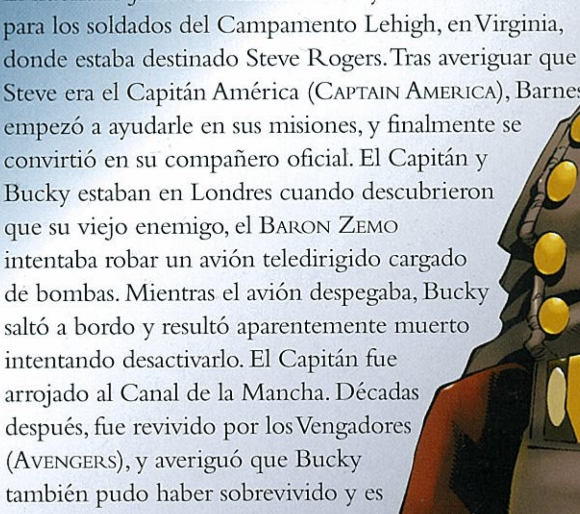
ALTURA 1,70 m
PESO 63 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #1 (marzo, 1941)

PODERES
Excelente combatiente cuerpo a cuerpo, tirador experto; atleta olímpico, acróbata y gimnasta.

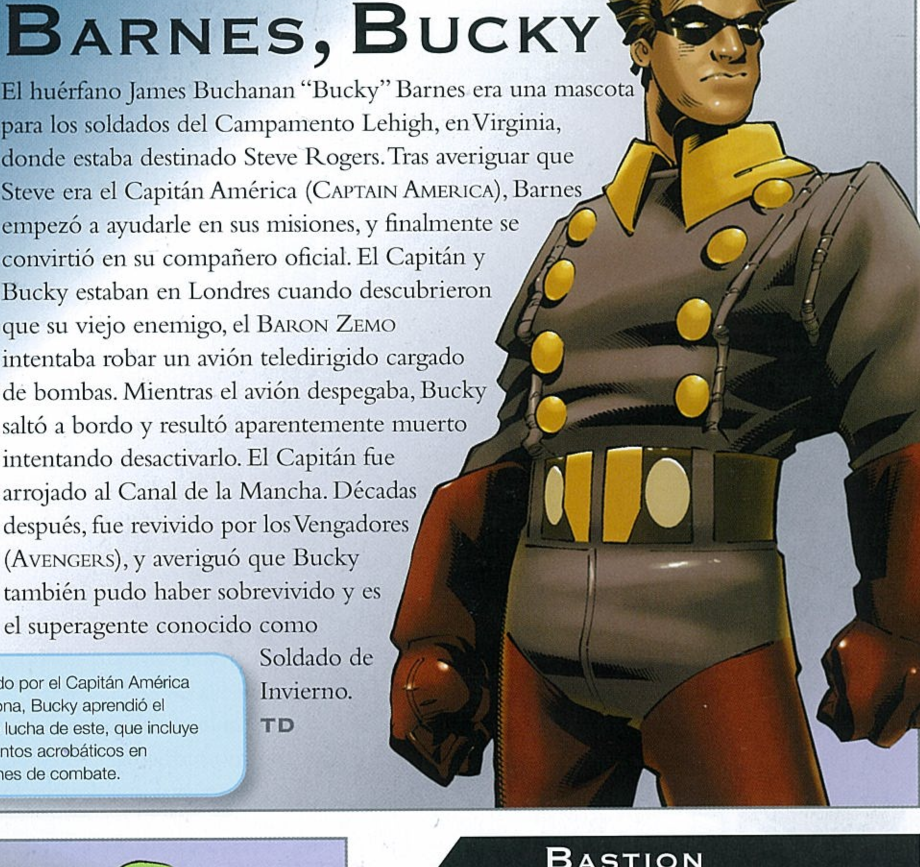


Bucky descubre que Steve Rogers guarda un secreto: es el Capitán América, el superpoderoso héroe de guerra disfrazado.



Entrenado por el Capitán América en persona, Bucky aprendió el estilo de lucha de este, que incluye movimientos acrobáticos en situaciones de combate.

BARNES, BUCKY



El huérfano James Buchanan "Bucky" Barnes era una mascota para los soldados del Campamento Lehigh, en Virginia, donde estaba destinado Steve Rogers. Tras averiguar que Steve era el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), Barnes empezó a ayudarle en sus misiones, y finalmente se convirtió en su compañero oficial. El Capitán y Bucky estaban en Londres cuando descubrieron que su viejo enemigo, el BARON ZEMO intentaba robar un avión teledirigido cargado de bombas. Mientras el avión despegaba, Bucky saltó a bordo y resultó aparentemente muerto intentando desactivarlo. El Capitán fue arrojado al Canal de la Mancha. Décadas después, fue revivido por los Vengadores (AVENGERS), y averiguó que Bucky también pudo haber sobrevivido y es el superagente conocido como Soldado de Invierno. **TD**

BASILISK

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Basilisco
NOMBRE REAL
Basil Elks
OCUPACIÓN
Criminal; terrorista
BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 95 kg
OJOS Rojos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Team-Up #16 (dic. 1973)

PODERES
Genera microondas de energía que puede proyectar desde los ojos en forma de rayos de fuerza, para calentar o congelar objetos, o para levitar él mismo. Posee fuerza superhumana y puede teleportarse.

BASILISK

Mientras el ladrón Basil Elks intentaba robar una joya en un museo, un guardia abrió fuego contra él, impactantdo en la piedra. La "gema", que explotó dando superpoderes a Elks, era en realidad la Piedra Alfa de los kree. Elks adoptó el apodo de Basilisco por la serpiente mitológica. Su intento de destruir la civilización fue frustrado por SPIDER-MAN y la Cosa (THING). Elks murió a manos de Azote (SCOURGE).

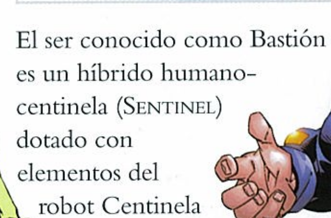
El Segundo Basilisco fue un mutante que podía lanzar un rayo paralizante a través de su único ojo. Lo mató Kuan-Yin Xorn, que se hacía pasar por Magneto y dirigía una nueva Hermandad mutante. **PS**



HERMANDAD MUTANTE DE XORN
1 Hijo de Ángel llevando a No-Chica ***2*** Martha Johansson, el cerebro viviente ***3*** Ernst ***4*** Basilisco ***5*** Xorn como Magneto ***6*** Esme (Cuclillo de Stepford) ***7*** Bebé de Ángel y Pico ***8*** Pico ***9*** Ángel ***10*** Sapo

BASTION

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #333 (junio, 1996)*
NOMBRE REAL Sebastion Gilberto
OCUPACIÓN Cruzado antimutante **BASE** Móvil
ALTURA 1,90 m **PESO** 170 kg **OJOS** Rojos
PELO Blanco **PODERES** Fuerza, velocidad, vigor físico y resistencia a las heridas mejoradas; también es inmune a los sondeos telepáticos.



El ser conocido como Bastión es un híbrido humano-centinela (SENTINEL) dotado con elementos del robot Centinela conocido como Molde Maestro y de Nimrod prototipo de Centinela avanzado procedente del futuro. Adoptado por la humana Rose Gilberti, Bastión, con aspecto humano, no tenía recuerdo alguno sobre su origen. Más tarde, las partes de Molde Maestro y Nimrod influidas por los Centinelas despertaron, y él se puso a reunir a la fuerza internacional antimutante llamada Operación Tolerancia Cero. Usando a los Centinelas Prime, captura a Cíclope (CYCLOPS), Lobezno (WOLVERINE), Tormenta (STORM), Fénix (PHOENIX) y Bala de Cañón (CANNONBALL), y se apoderó del Instituto Xavier. Finalmente fue detenido por SHIELD. **MT**

BATROC

FICHA

NOMBRE REAL
George Batroc

OCUPACIÓN
Mercenario

BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #75 (marzo, 1966)

PODERES
Autoproclamado maestro de savate (estilo francés de lucha), parece ser un experto combatiente cuerpo a cuerpo; no tiene capacidades superhumanas, pero se describe como levantador de peso olímpico capaz de dar grandes saltos; desarrolla tácticas militares que desconciertan a sus oponentes.

BATROC EL SALTADOR

Se autocalifica como el más grande mercenario del mundo y maestro de savate; el marsellés Georges Batroc aprendió este arte marcial francesa mientras servía en la Legión Extranjera. Desde que se embarcó en la vida criminal, Batroc ha luchado contra algunos de los mayores superhéroes del planeta, entre ellos el Capitán América (CAPTAIN AMERICA) y el Castigador (PUNISHER). Por desgracia, ha sobrevivido a estas confrontaciones con poco más que una pizca de dignidad.

Otorga su nombre a la Brigada Batroc, una variopinta colección de artistas marciales, asesinos y mercenarios de afiliación fluida. En sus primeros días, Batroc contrataba a sus miembros para trabajos específicos, pero la mayoría de las misiones fracasaban. Empeñado en obtener la "seismobomba" para una potencia extranjera, se asoció con Espadachín (SWORDSMAN) y Láser Viviente (LIVING LASER), pero no tuvieron éxito. Más tarde, Cráneo Rojo (RED SKULL) lo contrató para atacar al Capitán América. Aunque se alió con Puercoespín (PORCUPINE) y Torbellino (WHIRLWIND), la misión fracasó.

Batroc solo ha conseguido victorias importantes junto al maestro de armas británico ZARAN y al revolucionario suramericano Machete. Durante su primera misión, contratados por Obadiah STANE, lograron arrebatar el escudo al Capitán América. **AD**



BATTLESTAR

NOMBRE ESPAÑOL Estrella de Combate
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #341 (mayo, 1988)*
NOMBRE REAL Lemar Hoskins **OCUPACIÓN** Agente del gobierno
BASE Chicago **ALTURA** 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules
PELO Moreno **PODERES** Fuerza y resistencia superhumanas; puede levantar 10 ton; excelente en combate cuerpo a cuerpo, gimnasia y acrobacia; porta un escudo indestructible de adamantium.

El luchador Lemar Hoskins recibió un tratamiento del Agente de Poder (POWER BROKER) que le otorgó fuerza sobrehumana. Se unió a los Valientes Comandos Urbanos, o Buckies: un grupo apoyado por John Walker, el Superpatriota (*ver* US Agente), rival del Capitán América. La Comisión de Actividades Superhumanas (COMMISSION ON SUPERHUMAN ACTIVITIES) pidió a Walker que reemplazara a Steve Rogers como Capitán América, y Hoskins formó equipo con él, adoptando el nombre de Bucky. Más tarde se lo cambiaría por Estrella de Combate. **MT**

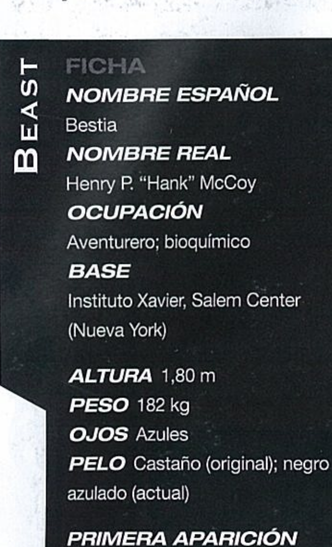
BEAK

NOMBRE ESPAÑOL Pico
PRIMERA APARICIÓN *New X-Men #117 (octubre, 2001)*
NOMBRE REAL Barnell Bohusk
OCUPACIÓN Miembro de los Exiliados
BASE Multiverso **ALTURA** 1,75 m
PESO 63 kg **OJOS** Negros
PELO Blanco
PODERES Agilidad con resistencia mejorada; sus huesos huecos y los brazos cubiertos de plumas le permiten planear cortas distancias.

El cuerpo del joven holandés Barnell Bohusk sufrió horribles transformaciones durante su pubertad. En el Instituto Xavier para jóvenes talentos (*ver* X-MEN), sintió afinidad hacia la Bestia (BEAST), que también había sufrido mutaciones. Cuando XORN corrompió a su clase para sus propios fines, Pico se opuso a él. Pico tuvo seis hijos con su compañera mutante Ángel Salvadore, pero después fue obligado a unirse a los Exiliados (EXILES). Tras diversas aventuras perdió sus poderes mutantes y ahora vive como un humano normal. **AD**

BEAST

¡La mente de un genio en el cuerpo de un ser salvaje!



BEAST

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Bestia

NOMBRE REAL
Henry P. "Hank" McCoy

OCUPACIÓN
Aventurero; bioquímico

BASE
Instituto Xavier, Salem Center (Nueva York)

ALTURA 1,80 m
PESO 182 kg
OJOS Azules
PELO Castaño (original); negro azulado (actual)

PRIMERA APARICIÓN
X-Men Vol. 1 #1 (septiembre, 1963)

PODERES

Posee fuerza, agilidad y resistencia superhumanas, y sentidos mejorados, como la visión nocturna felina. Es capaz de recuperarse con rapidez sobrehumana de las heridas menores. También posee un CI de genio, y unos extraordinarios conocimientos de genética, bioquímica y otras materias.

El Dr. McCoy bebió de forma temeraria su propio suero, lo que le dio un aspecto más bestial y superpoderes aumentados.

Norton McCoy trabajaba en una central nuclear cuando quedó expuesto a una intensa radiación, y su hijo Henry nació mutante, con manos y pies inusualmente grandes. Sus compañeros de escuela le llamaban "Bestia", pero su físico mutado le permitió convertirse en estrella de fútbol americano. Cuando un criminal llamado el Conquistador raptó a sus padres para obligarle a trabajar para él, la Patrulla-X (X-MEN) vino al rescate. El Profesor X (PROFESSOR X), fundador del grupo, reclutó a Henry, quien se convirtió en uno de los miembros originales de la Patrulla, con el nombre clave de Bestia.

LA BESTIA CON LA PATRULLA-X
1 Lobezno ***2*** Jean Grey ***3*** Bestia (con gafas de lectura) ***4*** Profesor X ***5*** Emma Frost ***6*** Cíclope

LIBERADA

Bajo la tutela de Xavier, McCoy obtuvo su doctorado y pasó a ser investigador genético para la Corporación Brand. Allí desarrolló un suero que más tarde lo mutaría: le creció pelo por todo el cuerpo, así como colmillos y orejas puntiagudas.

Al principio intentó hacerse pasar por un humano normal usando máscara y guantes de látex. Sin embargo, abandonó el disfraz, se unió a los Vengadores (AVENGERS) y reveló públicamente su identidad. Más tarde, organizaría otro grupo, los Defensores (DEFENDERS); pero, tras su derrumbamiento, reunió a otros cuatro miembros de la Patrulla-X original en un nuevo equipo mutante, Factor-X (X-FACTOR). Poco después, fue capturado por un antiguo científico de la Brand, el Dr. Carl Maddicks, que usó un suero para revertirlo a su aspecto previo, más humano. Luego los poderes de la mutante INFECTIA devolvieron a la Bestia a su forma peluda.

La Bestia se ha hecho más enorme y de aspecto más felino: ahora su cara recuerda la de un león.

Aunque la Bestia puede ser fiero en combate, paradójicamente es también un hombre de gran intelecto, agudo ingenio e inmensa bondad.

LA APLICACIÓN DE LA CIENCIA

Los miembros originales de Factor-X se reunieron con la Patrulla-X y McCoy, aprovechando las investigaciones de la Dra. Moira MACTAGGART, tuvo éxito en la creación de una cura para el Virus del Legado. Después, la Bestia sirvió brevemente en el grupo derivado, X-Treme X-Men. Después de que resultara casi muerto en combate, su compañera Tessa utilizó sus poderes para salvarle la vida mutándolo aún más. La Bestia sigue siendo combatiente en activo, científico residente de la Patrulla-X y profesor en el Instituto Xavier. **PS**

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***X-Men Vol. 1 #49-53*** El extraordinario origen de la Bestia explicado por primera vez.
- ***Amazing Adventures Vol. 2 #11-16*** La Bestia muta hacia su forma peluda simiesca y combate al Imperio Secreto.
- ***X-Treme X-Men #3*** La Bestia muta hacia su forma leonina.

Belladonna

PRIMERA APARICIÓN *Spectacular Spider-Man Vol. 1 #43 (junio, 1980)*
NOMBRE REAL Narda Ravanna
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,65 m **PESO** 54 kg **OJOS** Azules grisáceos
PELO Castaño **PODERES** Sus amplios conocimientos de química le permiten el desarrollo de siniestras armas químicas.

Junto a su hermana, Desiree Vaughan-Pope, fue la fundadora de Vaughan-Pope Cosmetics y responsable del desarrollo de nuevos productos. Cuando rechazaron vender la empresa a Roderick Kingsley (*ver* Hobgoblin), él usó los medios de comunicación para calumniar sus productos, hundiendo su negocio. Hambrienta de venganza, Narda regresa a EE UU. Como Belladonna, desarrolla armas a partir de neo-atropina robada y ataca a Kingsley con la ayuda de varios aliados. Cuando interviene Spider-Man, ella intenta matar al lanza-redes, pero él frustra su intento y la entrega a la policía. **MT**

Bereet

PRIMERA APARICIÓN *Rampaging Hulk #1 (enero, 1977)*
NOMBRE REAL Bereet
OCUPACIÓN Tecnoartista kryloriana **BASE** Planeta Krylor
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones
PELO No revelado **PODERES** Porta las herramientas de su oficio en una bolsa especial de distorsión. Va acompañada por un dispositivo flotante llamado Sturky que puede modificar la materia.

Renombrada tecnoartista en Krylor, su planeta, Bereet alcanzó notoriedad entre su raza cuando creó una serie de películas de aventuras que retrataban la versión más temprana de Hulk combatiendo una invasión de la Tierra por los krylorianos.

Tras varios intentos de repetir su éxito inicial, viajó a la Tierra para intentar documentar las hazañas actuales del auténtico Hulk, y acabó enredada en algunas de sus aventuras. Se quedó en la Tierra y se hizo directora de películas en Hollywood. **TB**

Berengetti, Michael

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #347 (septiembre, 1988)*
NOMBRE REAL Michael Berengetti
OCUPACIÓN Propietario de casino **BASE** Las Vegas
ALTURA 1,76 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones
PELO Moreno **PODERES** Hombre de negocios sumamente hábil, con un profundo conocimiento de los bajos fondos de la política. Es diestro con las armas de fuego y tiene un talento especial para las matemáticas relacionadas con los juegos de azar.

Michael Berengetti era dueño del casino Coliseo, en Las Vegas, y contrató a Hulk como guardaespaldas y matón durante la época en que Hulk lució la piel gris y el intelecto agudo. Berengetti, que llamaba a Hulk "Joe Arreglalotodo", se aseguró de que este tuviera acceso constante a trajes a medida y a los placeres más sensuales de Las Vegas. Cuando Hulk dejó Las Vegas, el androide Frost (usado por el gánster Sam Striker) mató a Berengetti. **DW**



Empresario honorable, Berengetti trataba a los empleados leales como si fueran miembros de su familia.



Beta Ray Thor

Bill Rayo Beta era el guerrero-guardián de una raza extraterrestre cuya galaxia fue destruida por el antiguo demonio Surtur. Fue creado cuando los científicos transfirieron su fuerza vital a una bestia carnívora biomodificada dotada de fuerza, velocidad y agilidad incrementadas.

Mientras viajaba en animación suspendida en su nave, Bill entró en la Vía Láctea, donde Thor había sido enviado para investigar. Ambos combatieron, y Thor fue separado de su martillo encantado, Mjolnir, que retornó a su estado de bastón de Donald Blake. Cuando Bill Rayo Beta golpeó el bastón contra un muro, se apoderó súbitamente del poder de Thor y de una variación del traje del dios del trueno.

Tras un combate en Asgard en el que Bill Rayo Beta perdonó la vida de Thor, Odín (*ver* Gods of Asgard) encargó la creación de un nuevo martillo encantado, bautizado como Destructor de Tormentas, que poseía los mismos poderes que Mjolnir. Odín entregó ese martillo a Bill. Desde entonces, ha usado su gran poder para proteger tanto a la flota de su raza como a los asgardianos. **MT**



Bill Rayo Beta y Hércules combaten a los demonios de fuego del mundo asgardiano de Muspelheim.



FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Bill Rayo Beta
NOMBRE REAL
Beta Ray Bill
OCUPACIÓN
Guerrero
BASE
Móvil; la flota espacial de su raza; su propia nave, Skuttlebutt

ALTURA 2,01 m
PESO 218 kg
OJOS No son visibles
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Thor # 337 (noviembre, 1983)

PODERES
Tiene los mismos poderes que el propio Thor. Posee fuerza superhumana y es inmune a todas las enfermedades y daños. Su metabolismo asgardiano le confiere una resistencia mayor que la humana a todas las actividades físicas.

BEYONDER

El observador de mundos

BEYONDER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Todopoderoso

NOMBRE REAL
Todopoderoso

OCUPACIÓN
Criminal/héroe

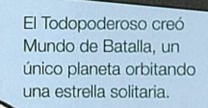
BASE
Prisión kyln

ALTURA 1,88 m (variable)
PESO 109 kg
OJOS Azules
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Secret Wars #1 (mayo, 1984)

PODERES
Prácticamente omnipotente, puede alterar la realidad con el pensamiento; ha adoptado distintas formas físicas, creado planetas, destruido galaxias y tomado el control de todas las mentes de la Tierra.

La infinita energía de un Cubo Cósmico experimentada por el científico Owen Reece lo transformó en el Hombre Molécula (MOLECULE MAN) y también formó al Todopoderoso. Al principio, este era una entidad incorpórea que, a medida que adquiría consciencia, empezó a observar las actividades de los humanos. Intrigado por lo que veía, creó un planeta combinando elementos de varios mundos que incluyeron una pequeña parte de Detroit. Lo bautizó Mundo de Batalla y reunió en él a un puñado de superhéroes y villanos para verlos luchar. Sin embargo, acabó aburrido de ser un simple espectador…



El Todopoderoso creó Mundo de Batalla, un único planeta orbitando una estrella solitaria.

Todo en la dimensión del Todopoderoso forma parte de él. Toda la materia –planetas, soles, seres– son aspectos de su ser, y puede alterarlos y reestructurarlos a su antojo.



BÚSQUEDA SIN FIN

Cuando el Todopoderoso llegó a la Tierra, tomó la apariencia del Hombre Molécula, del Capitán América y, finalmente, de un macho alfa de mandíbula cuadrada con mal gusto para vestirse. Viajó por el mundo aprendiendo sobre la humanidad. SPIDER-MAN le enseñó el uso del baño; una mujer sin techo, el valor del dinero; y echó una cana al aire con el músico DAZZLER.

El Todopoderoso se sentía aún insatisfecho, y se hizo cada vez más inestable: una amenaza para todo el multiverso. Decidió que debía ser totalmente humano, y trató de trasplantarse al cuerpo de un bebé que se gestaba dentro de una máquina de su creación. Antes de que el niño pudiera nacer, el Hombre Molécula destruyó el tanque-nido para salvar el multiverso, canalizando la energía explosiva resultante hacia un nuevo universo vacío.

UNIÓN CÓSMICA

El Todopoderoso fue redescubierto por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) enviados a ese nuevo universo por el Dr. Muerte (DR. DOOM). Con el tiempo, el Todopoderoso y el Hombre Molécula se fusionaron en un nuevo Cubo Cósmico, que expulsó al Hombre Molécula y se convirtió en la entidad femenina Kosmos (arriba) que ahora existe bajo la forma mortal de un ser llamado la Hacedora. **AD**



Al regresar a la Tierra tras la Guerra Secreta, la Cosa tiene algunas cuentas que saldar con el Todopoderoso. Su estancia en Mundo de Batalla le ha provocado un terrible dolor de cabeza y no está muy contento.

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Secret Wars #1-12*** El Todopoderoso crea Mundo de Batalla y lleva a los superhéroes a la Tierra a luchar en él.
- ***Secret Wars Vol. 2 #1-9*** El Todopoderoso llega a la Tierra y aprende sobre la humanidad.
- ***Fantastic Four Annual #23*** El Todopoderoso y Hombre Molécula se funden para formar una nueva entidad llamada Kosmos.



El cráneo gemelo confiere a Bibestia el doble de inteligencia, así como dos personalidades distintas.

Bi-Beast

Creado para ser guardián del Pueblo Pájaro en una época en la que se vieron obligados a hibernar para poder sobrevivir, el androide Bibestia patrullaba su ahora silenciosa isla Aérea, manteniéndola segura y guardándola de amenazas. Pero, tras años de soledad, el personaje gemelo de Bibestia enloqueció, e intentó raptar a Betty Ross (*ver* Banner, Betty), que había sido transformada en un monstruo alado de poder gamma llamado Arpía. Pero Hulk persiguió a Bibestia y, tras un salvaje combate, Bruce Banner usó el equipo científico hallado en la isla Aérea para sanar a Betty, para gran disgusto de Bibestia.

A partir de entonces, Bibestia prosiguió su solitaria vigilancia, atacando a cualquiera que se pusiera a su alcance. Finalmente, el Pueblo Pájaro fue revivido y Bibestia no ha vuelto a estar solo. **TB**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Bibestia

NOMBRE REAL
Bibestia

OCUPACIÓN
Guardián del Pueblo Pájaro

BASE
Isla Aérea del Pueblo Pájaro

ALTURA 2,33 m (variable)
PESO 163 kg (variable)
OJOS Negros
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #169 (noviembre, 1973)

PODERES
Las mentes artificiales de Bibestia contienen el conocimiento acumulado del Pueblo Pájaro: la cabeza superior está especializada en todo lo relacionado con la guerra y el combate, y la inferior es la depositaria de la información correspondiente a la historia y la cultura.

Big Hero 6

PRIMERA APARICIÓN *Sunfire And Big Hero 6 #1 (septiembre, 1998)*

MIEMBROS Y PODERES

Fuego Solar Proyecta calor y llamas, y puede volar.

Samurái de Plata Lanza energía a través de su espada.

Gogo Tomago Se convierte en una bola de energía explosiva.

Honey Lemon Obtiene casi cualquier objeto de su "bolso de poder".

Hiro Takachiho Genio científico de 13 años.

Baymax Robot "Sintransformador" que puede convertirse en dragón.

Big Hero 6 es el grupo de agentes superhumanos oficial de Japón. El gobierno japonés formó inicialmente Giri, un grupo de funcionarios y hombres de negocios, que debía encontrar y entrenar reclutas superhumanos y supervisar sus actividades. La formación inicial de Big Hero 6 incluía a Fuego Solar (Sunfire), que había estado con la Patrulla-X, y a Samurái de Plata (Silver Samurai), antiguo enemigo de Lobezno. Fuego Solar fue reemplazado por su hermana, Pira Solar, que poseía poderes similares; y Samurái de Plata, por el misterioso Samurái de Ébano. **PS**



Big Hero 6
1 Hiro Takachiho
2 Baymax
3 Honey Lemon
4 Gogo Tomago
5 Samurái de Plata
6 Fuego Solar

Big Man

NOMBRE ESPAÑOL Gran Hombre

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #10 (marzo, 1964)*

NOMBRE REAL Frederick Foswell **OCUPACIÓN** Reportero, criminal

BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m; (Gran Hombre) 1, 85 m

PESO 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Gris

PODERES Brillante mente criminal, maestro del disfraz y gran tirador. Un traje acolchado le hace parecer más alto y robusto; lleva máscara y un dispositivo que hace más grave su voz.

Reportero del *Daily Bugle*, intentó organizar el hampa de Nueva York bajo su liderazgo usando la identidad de Gran Hombre y empleando como secuaces a los Forzadores (Enforcers). Tras un choque con Spider-Man, la policía averiguó su identidad y lo arrestó. Cumplió condena y, gracias a la generosidad del editor J. Jonah Jameson, volvió al *Bugle*. Foswell adoptó la identidad de Parche para espiar los bajos fondos y ayudar en la captura del Amo del Crimen. Más tarde, volvió a delinquir, trabajando para Kingpin. Se sacrificó para salvar a su antiguo patrón, J. Jonah Jameson. **TD**

Bird-Brain

NOMBRE ESPAÑOL Cabeza de Chorlito

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #56 (octubre, 1987)*

NOMBRE REAL Cabeza de Chorlito **OCUPACIÓN** Ninguna

BASE Paradise, una isla en el Atlántico Norte **ALTURA** 1,83 m

PESO 57 kg **OJOS** Rojos **PELO** Plumas multicolores

PODERES Sus alas le permiten volar; tiene los huesos huecos, como un pájaro; puede respirar a grandes alturas; sus ojos están especialmente adaptados para soportar fuertes vientos durante el vuelo.

Cabeza de Chorlito es una criatura medio animal, medio humana, conocida como Ani Mados. Fueron creados mediante ingeniería genética por el Dr. Frederick Animus, el Ani Mador (Ani-Mator). Aunque Cabeza de Chorlito y sus compañeros Ani Mados poseen inteligencia humana, el Ani Mador los trata como esclavos.

Después de ser sometido a una serie de pruebas crueles, Cabeza de Chorlito usó sus alas para escapar de la isla Paraíso del Ani Mador. Fue puesto en cuarentena por las autoridades estadounidenses, en prevision de enviarlo a un laboratorio para pruebas adicionales, pero escapó. Entonces fue reclutado por los Nuevos Mutantes (New Mutants), quienes viajaron con él a isla Paraíso para ayudarle a liberar a sus compañeros Ani Mados de su cruel esclavitud. **MT**

BISHOP

FICHA

NOMBRE REAL
Lucas Bishop

OCUPACIÓN
Aventurero; agente de las fuerzas del orden

BASE
Instituto Xavier, Nueva York; Distrito-X, Nueva York

ALTURA 1,98 m
PESO 125 kg
OJOS Marrones
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
The Uncanny X-Men #282 (noviembre, 1991)

PODERES
Puede absorber la energía dirigida contra él y proyectarla en forma de rayos de fuerza o utilizarla para mejorar su potencia, resistencia al daño y capacidad de recuperación. Experto con la katana y con armas de fuego.



Bishop y su colega, Ismael Ortega, patrullan el gueto mutante de Manhattan, Mutant Town, alias Distrito-X.

BISHOP



Bishop procede de un futuro alternativo en el que los robots Centinelas (SENTINELS) han tomado el control de EE UU y casi toda la Patrulla-X (X-MEN) ha sido aniquilada. Nacido en un "campo de realojo mutante", Bishop fue marcado con una M para identificarlo como miembro de esa raza. Con el tiempo, mutantes y humanos se unieron en la Rebelión Summers, que derrotó a los Centinelas. Bishop y su hermana Shard fueron instruidos por su abuela sobre la Patrulla-X y la visión de coexistencia pacífica entre humanos y mutantes del PROFESSOR X. Más tarde, Bishop se unió a la Fuerzas de Seguridad de Xavier (XSE), cuerpo de policía mutante que combatía a los criminales mutantes. Y persiguiendo a uno de tales criminales, Trevor Fitzroy, hasta el periodo temporal de sus héroes, la Patrulla-X, fue invitado a unirse al grupo. Posteriormente, convertido en compañero del policía Ismael Ortega, del NYPD, luchará contra el crimen en "Distrito-X", el gueto mutante de Manhattan. PS

BLACK BOLT

NOMBRE ESPAÑOL Rayo Negro **PRIMERA APARICIÓN** *Fantastic Four #1 (diciembre, 1965)* **NOMBRE REAL** Blackagar Boltagon **OCUPACIÓN** Rey de los Inhumanos **BASE** Zona Azul de la Luna **ALTURA** 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **PELO** Negro
PODERES Maneja los electrones; el poder vinculado a sus cuerdas vocales provoca ondas de choque; sus antenas canalizan el poder, dándole fuerza y velocidad superhumanas; lanza rayos y crea campos de fuerza; vuela.

Nació en Attilan, refugio secreto de los Inhumanos (INHUMANS). Era hijo de Agon, rey nombrado por el Concilio Genético. Sus llantos infantiles produjeron una inmensa destrucción, obligando a sus padres a encerrarlo en una cámara insonorizada. Se diseñó un traje canalizador de energía para él, y fue entrenado para usar sus poderes. Cuando a los 19 años fue liberado, supo que su hermano menor Máximus estaba a punto de traicionar a los Inhumanos con la raza alienígena KREE. Rayo Negro gritó, creando una onda de choque que hizo estallar la nave kree en el cielo, la cual se estrelló sobre el Parlamento, matando a sus padres entre otros muchos. Rayo Negro se convirtió en rey de los Inhumanos; pero ambos hermanos han luchado a menudo por el trono. Rayo Negro está casado con MEDUSA. TD

BLACK CAT



Peter Parker adoraba a Felicia; pero, para su desgracia, ella prefería a su asombroso alter ego.

Hija de un famoso ladrón escalador, Felicia Hardy estaba decidida a seguir los pasos de su padre. Así, concibió la identidad disfrazada de Gata Negra, preparando "accidentes" prediseñados que hacían creer a los demás que podía atraer la mala suerte sobre ellos. Pero la propia Gata fue víctima de la mala suerte cuando se topó con el asombroso SPIDER-MAN.

Locamente enamorada del trepamuros, lo persiguió amorosamente, y durante un tiempo se convirtió en una de sus amigas más íntimas, una de las poquísimas personas sabedoras de que él era realmente Peter Parker. Después de ser salvajemente golpeada por el mutante Dientes de Sable (SABRETOOTH), la Gata logró poderes místicos de mala suerte por medio de las maquinaciones de KINGPIN. Estas capacidades se esfumaron, igual que lo hizo su romance con Spiderman, que no podía conciliar pasar el resto de su vida con una ladrona compulsiva que no estaba interesada en él como Peter Parker. Pero aunque Peter finalmente se casó con Mary Jane Watson (*ver* PARKER, Mary Jane), la Gata Negra siguió siendo una de sus más íntimas amigas y aliadas: a pesar de que ella sigue caminando por el lado oscuro de la calle demasiado a menudo. TB

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gata Negra

NOMBRE REAL
Felicia Hardy

OCUPACIÓN
Ladrona escaladora; aventurera

BASE
Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 55 kg
OJOS Verdes
PELO Rubio platino

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #194 (julio, 1979)



Ingenios en su traje le otorgan fuerza, velocidad y agilidad muy superiores a las de una mujer normal.

Black Knight

El caballero de la Espada de Ébano

El primer Caballero Negro, Sir Percy de Scandia, nació en el siglo VI y llegó a ser uno de los más bravos caballeros en la corte de Arturo PENDRAGON en Camelot. Allí llevó una doble vida, haciéndose pasar por un cortés petimetre mientras en secreto combatía el mal como Caballero Negro, armado con la Espada de Ébano, cuya hoja había forjado el mago MERLÍN a partir del meteoro Starstone. Siglos después, el espíritu de Sir Percy volvería para conversar con sus descendientes, el profesor Nathan Garrett y Dane Whitman, cada uno de los cuales se haría cargo de su capa.



Sir Percy, nacido en Escandinavia, fue una cara nueva para las gentes de Camelot.



Científico brillante, Garrett usó sus conocimientos para crear un corcel alado.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Caballero Negro

NOMBRE REAL
Dane Whitman

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #47 (diciembre, 1967)

BLACK KNIGHT

PODERES

Científico brillante, Whitman supo aprovechar los descubrimientos de su tío, Nathan Garrett; monta un caballo alado y tiene una lanza de poder que dispara rayos caloríficos y de fuerza; porta la Espada de Ébano, aunque a veces es más una maldición que una bendición.

EL CABALLERO VIL

Nathan Garrett se encontró con el espíritu de Sir Percy durante una visita al hogar familiar en el castillo Garrett, y este le ofreció la oportunidad de convertirse en un Caballero Negro actual. Sin embargo, Garrett no pudo sacar la Espada de Ébano de su vaina, mostrándose indigno de portarla. Decidido a ser el Caballero Negro a toda costa, diseñó una lanza que disparaba rayos de energía y se embarcó en una carrera criminal montado sobre un caballo alado modificado genéticamente. Garrett luchó junto a los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) contra los Vengadores, cayendo en combate con IRON MAN.

Antes de morir, confesó sus crímenes a su sobrino, Dane Whitman, suplicándole que restituyera su honor.



El hechicero negro Karlmarl combatió a Dane Whitman con un dragón, pero esta versión del Caballero Negro salió victoriosa.

EL BUEN CABALLERO

Adoptando el personaje de su tío, Dane Whitman juró luchar por las fuerzas del bien. Aunque inicialmente fue tomado como el Caballero Negro anterior y atacado por los Vengadores (AVENGERS), Whitman se fue ganando su nombre gradualmente y acabó por ser uno de ellos. Dotado de un noble espíritu, Whitman fue capaz de desenvainar la Espada de Ébano blandida una vez por su ancestro, Sir Percy. Por desgracia, la espada había quedado maldita por la sangre de todos los derribados por Sir Percy tantos años atrás. Esta maldición persiguió a Whitman a través de las muchas batallas que debió librar hasta que finalmente el Dr. Extraño (DR. STRANGE) reconoció lo que era. Para purificarla, Whitman debía hundirla en el Brasero de la Verdad, ubicado en el castillo Garrett. Whitman destrozó el Brasero en el empeño. Dado que era ese objeto místico lo que retenía el espíritu de Sir Percy en este mundo, su destrucción le concedió por fin el descanso. **AD**



La Espada de Ébano hace invulnerable a su portador pero, si prueba la sangre, acabará corrompiéndolo.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***The Black Knight #1-3*** Sir Percy comienza sus aventuras como Caballero Negro.
- ***Avengers Vol.1 #71*** Dane Whitman ayuda a los Vengadores a derrotar a Kang y se une a ellos.
- ***Dr Strange Vol. 2 #68*** Whitman purifica del mal la Espada de Ébano y libera al fantasma de Sir Percy.

Black Panther

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Pantera Negra

NOMBRE REAL T'Challa

OCUPACIÓN Rey de Wakanda

BASE Wakanda

ALTURA 1,83 m
PESO 90 kg
OJOS Marrones
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #52 (julio, 1966)*

PODERES Atleta de nivel olímpico, acróbata y gimnasta; especialista en lucha. La máscara aumenta su visión nocturna; los guantes expulsan gases; las botas de vibranium le permiten caer desde grandes alturas; el vibranium del traje hace que balas o golpes pierdan fuerza.

"Pantera Negra" es un título honorífico otorgado al monarca del reino selvático de Wakanda. T'Challa era solo un niño cuando sucedió a su padre, asesinado por KLAW, el amo del sonido. Antes de subir al trono, T'Challa fue educado en los más refinados institutos de Europa y América. Luego se embarcó en una serie de penosas pruebas para demostrar que merecía vestir la capa de la Pantera Negra, tótem sagrado de su pueblo. Tras superar cada prueba, obtenía posesión de una hierba especial con forma de corazón que solo existe en Wakanda, las cuales realzaban sus sentidos y su destreza física hasta el máximo de la perfección humana.

Aunque Pantera Negra se ha aliado a menudo con los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) y los Vengadores (AVENGERS), sigue siendo el rey de Wakanda, y su pueblo es siempre su prioridad principal. Sabedor de que le llegaba el momento de tener un heredero, le pidió a Ororo Munroe, Tormenta (STORM) de la Patrulla-X, que se casara con él. **TD**



Aliado africano: listas las garras, el hábil Pantera Negra salta a la acción junto a los 4 Fantásticos, a los que ha ayudado en varias ocasiones.

Black Mamba

NOMBRE ESPAÑOL Mamba Negra
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #64 (junio, 1980)*
NOMBRE REAL Tanya Sealy **OCUPACIÓN** Mercenaria
BASE Móvil **ALTURA** 1,70 m **PESO** 52 kg **OJOS** Verdes
PELO Moreno **PODERES** Proyecta fuerza oscura, que asfixia a sus oponentes; sus poderes hipnóticos engañan a sus presas, haciéndoles creer que la fuerza oscura es su persona amada, lo que le permite atraparlos.

Tanya Sealy, antes prostituta, formó parte de un grupo de personas alteradas genéticamente por la Roxxon Oil Company para convertirlas en agentes especiales encubiertos. Un implante quirúrgico permitió a Sealy hacer uso de su energía cerebral de forma que le permitía controlar la fuerza oscura, una nube de energía tintada, y que además le otorgó cierto poder hipnótico. Unida al cruel Escuadrón Serpiente, Mamba Negra y sus compañeros iniciaron la búsqueda de un antiguo objeto de poder conocido como Corona Serpiente. Más tarde, se unió como mercenaria a ANACONDA y Crótalo en un nuevo equipo llamado Sociedad Serpiente (SERPENT SOCIETY). **MT**

Black Talon

NOMBRE ESPAÑOL Garra Negra
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #152 (octubre, 1976)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Houngan (sacerdote vudú) **BASE** Luisiana
ALTURA 1,88 m **PESO** 109 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Poderes vudús supernaturales, incluida la capacidad de crear y controlar zombis, cadáveres humanos reanimados mediante la magia vudú.

Garra Negra es un criollo con auténticos poderes vudús. Este hombre, cuyo nombre real se desconoce, es en realidad el segundo en vestir el traje de Garra Negra. El primero fue un falso sacerdote vudú asesinado por su propia secta cuando se descubrió que era un fraude. El verdadero Garra Negra formó su propia secta y más tarde fue encontrado por Segador (GRIM REAPER), que deseaba que su hermano, Hombre Maravilla (WONDER MAN) volviera a la vida como zombi. Garra Negra hizo su parte, y el hermano de Segador atacó a los Vengadores (AVENGERS), que lo sometieron y luego derrotaron al mismo Garra Negra. **MT**



Black Tom

NOMBRE ESPAÑOL Tom el Negro
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Vol. 1 #99 (junio, 1976)*
NOMBRE REAL Thomas Samuel Eamon Cassidy
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m
PESO 91 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES En su forma humana puede lanzar rayos de fuerza o calor a través de su shillelagh (bastón irlandés). En su forma de planta, puede controlar mentalmente la vida vegetal.

Al igual que su hermano Sean Cassidy, BANSHEE, Tom el Negro es un mutante irlandés. Perdidas a manos de Sean tanto la fortuna familiar como la mujer que amaba, Maeve Rourke, Tom se pasó al crimen. Asociado con JUGGERNAUT, ha luchado contra la Patrulla-X (X-MEN) y contra otros superhéroes. Después de recibir unos disparos, los médicos injertaron un material similar a madera en sus manos, transformando a Tom en una planta humanoide sensible que podía controlar a otras plantas. **PS**

Black Widow

Inflexible y mortal



Natasha ha asumido muchos papeles, incluidos el de madre de alquiler, agente de campo, e implacable oponente de una Viuda Negra rival.

Poco después de la victoria soviética de Stalingrado en la II Guerra Mundial, una dama atrapada en un edificio en llamas lanzó su bebé a los brazos de un extraño: un soldado llamado Iván Petrovich. Él crió a la niña, llamada Natasha, que se convirtió en una magnífica estudiante, atleta y bailarina. Natasha se casó con el piloto de pruebas Alexei Shostakov, pero su felicidad fue cortada de raíz. Fingiendo la muerte de Shostakov y dejando que Natasha lo llorara, el KGB lo entrenó para convertirlo en Guardián Rojo (Red Guardian), un supersoldado soviético. Luego también manipuló a Natasha, transformándola en la espía llamada Viuda Negra.



Aunque no siempre están de acuerdo, la Viuda Negra es leal a su antiguo amante, Daredevil.

FICHA — Black Widow I

NOMBRE ESPAÑOL
Viuda Negra
NOMBRE REAL
Natalia (Natasha) Alianovna Romanova
OCUPACIÓN
Agente de inteligencia
BASE
Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Azules
PELO Castaño cobrizo

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense Vol. 1 #52 (abril, 1964)

PODERES
Artista marcial; gimnasta de nivel olímpico; espía entrenada; los cartuchos de sus muñecas albergan diversos dispositivos: gas lacrimógeno, resorte lanzacables, radiotransmisor.



Tiempos difíciles

Dos misiones de espionaje contra Industrias Stark le pusieron en contacto con el aventurero Ojo de Halcón (Hawkeye), que fue quien finalmente inspiró a Natasha para reclamar su libertad y unirse a SHIELD. El romance nacido entre ambos resultó efímero. Durante una misión se encontró con el Guardián Rojo, cuya identidad real solo pudo conocer justo antes de que él muriera a tiros. El doble shock hizo que Natasha se distanciara de su relación con Ojo de Halcón.

En los años siguientes, Natasha se implicó sentimentalmente con Daredevil y fundó el grupo de los Campeones. También dirigió a los Vengadores (Avengers) durante uno de sus muchos periodos de pruebas, cuando varios de sus miembros murieron.

Más recientemente, se convirtió en oponente implacable de una Viuda Negra rival, Yelena Belova. Natasha supo además que ella era sólo una de las *muchas* Viudas Negras, y que los recuerdos de sus primeros años habían sido implantados. Aunque estas revelaciones fueron sumamente perturbadoras, Natasha Romanova sigue siendo la misma mujer: moralmente inflexible y mortífera en combate. **AD**

ESSENTIAL STORYLINES
- ***Daredevil #87-90*** Viuda Negra y Daredevil se trasladan a San Francisco; se relata la historia de Viuda Negra.
- ***Pale Little Spider #1-3*** Se narran por primera vez los orígenes de Yelena Belova.
- ***Black Widow Vol. I #1-3*** Las dos Viudas Negras, Natasha Romanova y Yelena Belova, se enfrentan; comienza su encarnizada hostilidad.

FICHA — Black Widow II

NOMBRE ESPAÑOL
Viuda Negra II
NOMBRE REAL
Yelena Belova
OCUPACIÓN
Agente de inteligencia
BASE
Rusia

ALTURA 1,70 m
PESO 61 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Inhumans Vol. 2 #5 (marzo, 1999)

PODERES
Sólo la experiencia y los aparatos separan a Belova de la primera Viuda Negra: Belova obtuvo marcas incluso mejores en su entrenamiento; también es experta en artes marciales y gimnasta de nivel olímpico.



Yelena Belova

Como Natasha, Yelena fue entrenada en la célebre Sala Roja del KGB. Las dos Viudas no tardaron en chocar; sin embargo, la experiencia de Natasha le concedía ventaja. La antipatía entre ambas es aún enconada.



BLADE

Nacido medio-vampiro (dampiro), cuando su madre fue mordida mortalmente durante el parto por el vampiro Deacon Frost, Blade fue educado por el cazavampiros Jamal Afari. Más tarde DRÁCULA transformó a Afari, y Blade se vio obligado a matar a su padre adoptivo. Alimentando ahora un doble resentimiento, Blade se embarcó en una venganza contra Drácula y Deacon Frost. Durante su búsqueda se alió con Quincy HARKER, Rachel VAN HELSING y Frank DRAKE para combatir a Drácula, mientras que el detective vampiro Hannibal KING lo ayudaba contra Frost.

Blade, King, Drake y el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE) ayudaron a liberar la fórmula Montesi, un encantamiento místico que destruyó temporalmente a todos los vampiros de la Tierra. Blade abrió una agencia de detectives con King, la Borderline Inc., y combatió amenazas de lo oculto con King y Drake bajo el nombre de Cazadores Nocturnos. DW

Blade no acepta bien las órdenes, y es difícil trabajar con él en grandes equipos.

FICHA

NOMBRE REAL
Eric Brooks

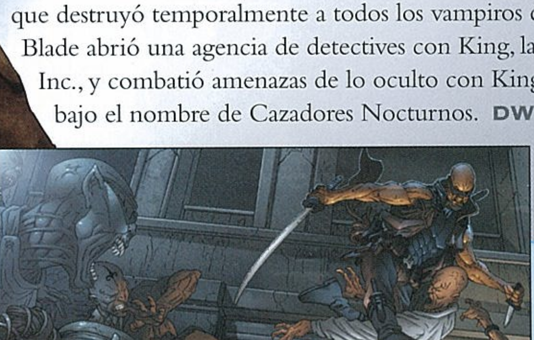
OCUPACIÓN
Cazavampiros

BASE
Móvil

ALTURA 1,88 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tomb of Dracula Vol. 1 #10 (julio, 1973)

PODERES
Inmune a los mordiscos y la hipnosis vampíricos; tiene fuerza, velocidad, sentidos y poder de curación aumentados; inmune a la sensibilidad de los vampiros a la luz solar. Porta un arsenal de armas antivampiros: pistolas que disparan balas de plata rellenas de ajo; su espada es de titanio; experto en artes marciales.



Blade sigue comprometido con su misión de librar al mundo de vampiros. Ahora posee las capacidades de un pseudo-vampiro debido a un mordisco de Morbius. Vampiro en parte él mismo, suprime su sed de sangre heredada e incurable con un suero especial y con una enorme fuerza de voluntad.

BLACKLASH

NOMBRE ESPAÑOL Látigo Negro
PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense #97 (enero, 1968)*
NOMBRE REAL Mark Scarlotti (o Mark Scott)
OCUPACIÓN Asesino profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 1,85 m
PESO 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio **PODERES** Experto con látigo y nunchakus. Posee dos látigos con control cibernético, boleadoras antigravitatorias y un necro-látigo que libera energía eléctrica generada por sus guanteletes.

Ingeniero de talento, Scarlotti se unió a la organización criminal MAGGIA. Desarrolló superarmas, como un látigo de fibra de acero capaz de cortar metal.

Haciéndose llamar primero Latigazo, se hizo un nombre quedando en tablas en un combate con IRON MAN. Bajo el nombre de Mark Scott, trabajó como jefe de investigación en la filial de Stark Internacional en Cincinati y se hizo agente de Justin HAMMER. Scarlotti actualizó su arsenal y asumió el nombre de Látigo Negro. Ahora trabaja como mercenario y asesino a sueldo. TD

BLACKOUT

NOMBRE ESPAÑOL Apagón
PRIMERA APARICIÓN *Nova #19 (mayo, 1976)*
NOMBRE REAL Marcus Daniels **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 82 kg
OJOS Grises **PELO** Castaño **PODERES** Manipula y proyecta una energía negra semisólida conocida como fuerza oscura; tiene la fuerza y la agilidad de un ser humano normal.

Expuesto a rayos de "estrella negra" por el físico Abner Croit, Daniels obtuvo la capacidad de controlar esta radiación cósmica. Adoptó el apodo "Apagón" y se embarcó en una serie de robos. Al cabo del tiempo, la exposición a la energía negra lo llevó a deslizarse en la demencia. Aunque su aliada Piedra Lunar (MOONSTONE) lo ayudó a dirigir y ampliar su poder, también intentó controlar su mente, como lo haría su amo común, el BARÓN ZEMO. Durante un ataque a la Mansión de los Vengadores, Apagón se esforzó por resistir las órdenes mentales de Zemo, pero sus esfuerzos le provocaron una hemorragia cerebral y murió. AD

BLINK

NOMBRE ESPAÑOL Destello
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-men #317 (octubre, 1994)*
NOMBRE REAL Clarice Ferguson **OCUPACIÓN** Aventurera
BASE Móvil **ALTURA** 1,65 m **PESO** 57 kg
OJOS Verdes sin pupila **PELO** Magenta
PODERES Puede crear distorsiones teleportadoras; lleva una daga y un carcaj con jabalinas.

Criada en la brutal Edad del Apocalipsis por la versión en ese mundo de Dientes de Sable (SABRETOOTH), Destello acabó siendo "despegada en el tiempo": exiliada de su propia realidad natal. Reclutada por un Broker Temporal y encargada del Tallus, un brazalete que proporciona información sobre las misiones, Destello y un grupo de compañeros Exiliados (EXILES) recibieron el encargo de reparar los enlaces rotos en la cadena de realidades a lo largo del multiverso. Desde entonces, ha viajado de Tierra en Tierra, haciendo lo necesario para que el multiverso retorne al camino adecuado. TB

Blizzard

La historia de Ventisca comienza y acaba con el nombre Stark. El Dr. Gregor Shapanka, empleado de Industrias Stark, acabó obsesionado con su mortalidad e intentó robar y vender ciertos microtransmisores para financiar su investigación sobre la longevidad.

Después de ser despedido por sus fechorías, Shapanka desarrolló un traje capaz de generar un frío inmenso. Usándolo para realizar actos de villanía, empezó a ser conocido como Jack Frost o Ventisca, y se convirtió en némesis de Iron Man, luchando contra él una y otra vez. La vida de Shapanka llegó a su fin cuando fue asesinado por Arno Stark, un Iron Man del año 2020 que había viajado al pasado para recuperar el patrón retiniano de Shapanka, necesario para desmantelar una bomba.

El sucesor de Shapanka como Ventisca fue Donny Gill, un empleado de Justin Hammer. Al haber empleado ya al Ventisca original para realizar varios proyectos dudosos, es probable que fuera Hammer quien proporcionara a Gill su traje de Ventisca. El trabajar para Hammer lo llevó a prisión, pero cuando fue liberado, Iron Man le persuadió para dejar la plantilla de Hammer, y Tony Stark lo tomó bajo su protección. AD

El traje contiene diminutas unidades criogénicas llamadas microcriostatos.

Cuanta más agua hay en el aire, más poder tiene el traje de Ventisca. En condiciones áridas resulta inútil.

Blizzard

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Ventisca

NOMBRE REAL
Dr. Gregor Shapanka

OCUPACIÓN
Antiguo científico; criminal

BASE
Nueva York

ALTURA 1,67 m
PESO 75 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense Vol. 1 #45 (septiembre, 1963)

PODERES

Los guantes de su traje de combate pueden generar un frío intenso, niebla helada, minitormentas de nieve, aguanieve y dardos de hielo capaces de traspasar el metal; puede congelar a las personas cubriéndolas con hielo, o escapar creando un tobogán helado. No tiene poderes superhumanos.

Blob

La vida de Fred J. Dukes, humilde monstruo de feria ambulante, cambió al recibir la visita de la Patrulla-X, quienes le revelaron que, igual que ellos, era un mutante. En vez de aceptar la oferta para incorporarse a su instituto, Dukes se dejó embriagar por su estatus recién descubierto e intentó destruirlos como Mole. Luego fue reclutado por Magneto para hacerle miembro de su Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants), se entregó a una vida de crimen, enfrentado no solo a la Patrulla-X, sino también a Vengadores (Avengers) y Defensores (Defenders). Durante un tiempo trabajó con la encarnación de la Hermandad conocida como Fuerza de la Libertad (Freedom Force), patrocinada por el gobierno, pero más recientemente ha retomado su carrera criminal como terrorista genético, aunque con más músculo que cerebro. TB

Cuando Mole se coloca en una posición, su capacidad mutante hace casi imposible que cualquier fuerza exterior lo desplace.

Blob

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mole

NOMBRE REAL
Fred J. Dukes

OCUPACIÓN
Criminal; antigua atracción de feria

BASE
Móvil

ALTURA 2,44 m
PESO 443 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #3 (enero, 1964)

PODERES

Fuerza y resistencia superhumanas. Su cuerpo lleno de grasa puede absorber las balas, incluso obuses, y es insensible a las heridas; sin embargo, ojos, orejas, nariz y boca no son resistentes al daño. Cuando se planta firmemente, queda vinculado al terreno que hay bajo él y no puede ser movido.

Bloodhawk

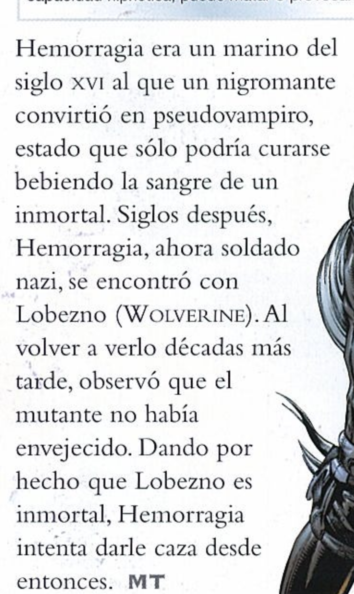
NOMBRE ESPAÑOL Halcón Sangriento
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #179 (enero, 1979)*
NOMBRE REAL Bloodhawk **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Muara (isla del Pacífico) **ALTURA** 1,90 m **PESO** 68 kg
OJOS Negros **PLUMAS** Marrones rojizas
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; puede volar y comunicarse con las aves; posee garras afiladas como navajas de afeitar.



Halcón Sangriento es el único hijo de un genetista que experimentó con su propia esposa. La pobre mujer murió al dar a luz a un mutante con el aspecto y las características de un halcón. Incapaz de aceptar el horror que había creado, el padre de Halcón Sangriento entregó su hijo a su mejor amigo, quien lo apartó de la civilización. Llegó a la edad adulta en los mares del Sur, acosado por brotes de demencia. Cuando un poderoso tótem fue robado de su hogar isleño, viajó hasta EE UU y combatió contra los Vengadores (AVENGERS) para recuperarlo. Más tarde, daría su vida para salvar la de Thor. **TB**

Bloodscream

NOMBRE ESPAÑOL Hemorragia
PRIMERA APARICIÓN *Wolverine Vol. 2 #4 (febrero, 1989)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Mercenario
BASE Madripur (sureste de Asia) **ALTURA** 1,96 m
PESO Desconocido **OJOS** No se sabe **PELO** Gris
PODERES Aunque no es un vampiro auténtico, tiene muchos de sus poderes; fuerza y agilidad superhumanas; cicatrización acelerada; capacidad hipnótica; puede matar o provocar hemorragias por contacto.



Hemorragia era un marino del siglo XVI al que un nigromante convirtió en pseudovampiro, estado que sólo podría curarse bebiendo la sangre de un inmortal. Siglos después, Hemorragia, ahora soldado nazi, se encontró con Lobezno (WOLVERINE). Al volver a verlo décadas más tarde, observó que el mutante no había envejecido. Dando por hecho que Lobezno es inmortal, Hemorragia intenta darle caza desde entonces. **MT**

Bloodstone, Ulysses



Ulysses tiene su primer encuentro con su némesis, Ulluxy'l.

Nacido en la Edad Hiboria, hace unos 10.000 años, el hombre conocido hoy como Ulysses Bloodstone perteneció originalmente a una tribu escandinava de cazadores-recolectores de la que fue separado por Ulluxy'l Kwan Tae Syn. Este ser alienígena era el guardián de una entidad cristalina llamada Hélice del Fuego Infernal, la cual buscaba dominar la Tierra. Para lograr su objetivo, la Hélice necesitaba un sirviente humano, por lo que dotó de poderes superhumanos al mejor cazador de la tribu. Sin embargo, cuando estaba a punto de asesinar a todos los miembros de su tribu, el cazador se agarró a ella, haciendo que la Hélice se rompiera en cientos de pedazos, uno de los cuales se incrustó en su propio pecho. El fragmento de cristal salvó su vida y le hizo inmortal, pero su tribu fue aniquilada. El cristal rojizo (Gema de la Sangre) y su existencia errante le llevaron a adoptar el nombre de Ulysses Bloodstone. El resto de los fragmentos de la Hélice se dispersaron por el mundo.

FICHA

NOMBRE REAL
Desconocido; tomó el nombre de Ulysses Bloodstone

OCUPACIÓN
Soldado de fortuna

BASE
Isla Bloodstone

ALTURA 1,88 m
PESO 115 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Presents #1 (octubre, 1975)

PODERES
Fuerza superhumana; el cristal rojo sangre de la Hélice le concede inmortalidad y capacidad regeneradora: incluso pueden volver a crecerle miembros; también tiene en la frente un tercer ojo invisible que le da poderes psíquicos; experto en todo tipo de armas, aunque prefiere una escopeta recortada que dispara proyectiles explosivos.



Isla base

Jurando vengarse de Ulluxy'l, Ulysses pasó el resto de su vida buscando al alienígena, mientras que este dedicaba su existencia a reunir los fragmentos de la Hélice.

Durante su búsqueda, Ulysses ganó una fortuna como mercenario y astuto inversor, estableciendo seis centros de operaciones alrededor del mundo y una base en la que sería conocida como isla Bloodstone.



Heredera de la fortuna y los poderes de su padre, la joven Elsa, de 18 años, lucha contra el mal en todo el mundo. Drácula y el nigromante Rakses son sólo algunos de sus enemigos.

El destino de Ulysses estaba inevitablemente ligado al de la Hélice. En una culminante confrontación final, un agonizante Ulysses intentó destruir el cristal por completo para obtener así venganza para su tribu. Dejó atrás a su ex mujer y su hija, Elsa, quien, portando una gargantilla de Gema de Sangre que le otorgaba poderes superhumanos, juró proseguir la lucha de su padre contra el mal. **AD**

Bloodstorm

NOMBRE ESPAÑOL Tormenta de Sangre
PRIMERA APARICIÓN *Mutant X #1 (octubre, 1998)*
NOMBRE REAL Ororo Munroe **OCUPACIÓN** Aventurera
BASE Universo de Tierra-X **ALTURA** 1,80 m **PESO** 58 kg
OJOS Rojos (antes azules) **PELO** Blanco
PODERES Posee poderes vampíricos, incluida la capacidad hipnótica y el poder de transformarse en niebla, vampiro o lobo; puede controlar el clima sobre zonas limitadas.

Años atrás Drácula mordió a Tormenta (Storm), de la Patrulla-X, que empezó su transformación en vampiro. En el universo Marvel normal, Tormenta fue curada. Pero en la Tierra alternativa donde se desarrolla la serie "Mutant X", Tormenta completó su metamorfosis convirtiéndose en la vampiresa conocida como Tormenta de Sangre. Sin embargo, rechazó convertirse en malvada, y solo se alimentaba de la sangre del Forja (Forge) de esa realidad, con su consentimiento. Tormenta de Sangre se unió a los Seis, un grupo compuesto en su mayoría por antiguos miembros de Patrulla-X en esa realidad. Por ayudar a la gente de otra Tierra alternativa más, Tierra-X, Tormenta de Sangre fue recompensada recibiendo una transfusión de sangre que curó su vampirismo. **PS**

Blue Shield

NOMBRE ESPAÑOL Escudo Azul
PRIMERA APARICIÓN *Dazzler #5 (julio, 1981)*
NOMBRE REAL Joseph Cartelli **OCUPACIÓN** Jefe de Seguridad del Proyecto Pegaso **BASE** Monte Athena, Nueva York
ALTURA 1,83 m **PESO** 82 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Antes portaba un cinturón recubierto de microcircuitos que aumentaba su fortaleza y generaba campos de fuerza a su alrededor; debido a su prolongada exposición, dejó de necesitarlo.

Ya desde niño, Joseph Cartelli parecía estar destinado a una celda. Siempre faltando a la escuela, haciendo recados para los gánsteres locales o cometiendo pequeños delitos. Un amigo de su niñez era un inventor que pedía dinero a los prestamistas para construir un campo de fuerza personal. Cuando su amigo fue asesinado por la familia Barrigan por pagar una deuda, Cartelli decidió usar el campo de fuerza para vengarse. Se unió a la banda de Garrigan para, de forma encubierta, destruirla desde dentro. Tras lograr su objetivo, Cartelli intentó unirse a los Vengadores (Avengers) como Escudo Azul. Más tarde reemplazó a Quasar como Jefe de Seguridad del Proyecto Pegaso. **TD**

Bluebird

NOMBRE ESPAÑOL Ave Azul
PRIMERA APARICIÓN *Untold Tales of Spider-Man #11 (julio, 1996)*
NOMBRE REAL Sally Avril **OCUPACIÓN** Estudiante; aventurera
BASE Instituto Midtown, Nueva York **ALTURA** 1,57 m
PESO 50 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño (peluca rubia)
PODERES La tecnología robada al Buitre le permite volar usando el arnés y las alas; también tiene un dispositivo que emite un grito ultrasónico que destroza los tímpanos.



Compañera de clase de Peter Parker en el Instituto Midtown, Sally Avril adoptó la identidad disfrazada de Ave Azul inspirada en las proezas de Spider-Man. Al no poseer capacidades sobrehumanas, ni entrenamiento alguno, probó ser un peligro para sí misma y para otros hasta que Spiderman logró convencerla de dejar a un lado su disfraz y volver a su vida de estudiante. Trágicamente, murió poco después en un accidente de coche. **TB**

Boomerang

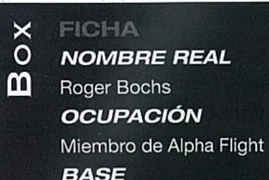
NOMBRE ESPAÑOL Bumerang
PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish #81 (julio, 1966)*
NOMBRE REAL Frederick Myers **OCUPACIÓN** Asesino a sueldo
BASE Móvil **ALTURA** 1,79 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones
PELO Moreno **PODERES** Brillante lanzador de béisbol, famoso por sus bumeranes adaptados, como el tóxico gasarang, el explosivo romperang o las bumer-cuchillas, cortantes como el diamante.

El australiano Fred Myers se trasladó a EE UU siendo un niño, y se convirtió en un afamado jugador profesional de béisbol debido a su asombrosa precisión. Suspendido por dejarse sobornar, el amargado Myers se dedicó al crimen a tiempo completo. En la organización criminal conocida como Imperio Secreto se le dio el nombre clave de Bumerang y sabedores de sus habilidades lanzadoras, lo equiparon con un arsenal de variadas armas arrojadizas. Más tarde, obtuvo el respaldo económico de Justin Hammer, se convirtió en asesino a sueldo de Cabeza de Martillo (Hammerhead) y se unió al Sindicato Siniestro (Sinister Syndicate). Bumerang ha luchado contra SHIELD, Daredevil y Spider-Man y, aunque los héroes han salido victoriosos, saben que no pueden relajarse; después de todo, Bumerang casi siempre regresa. **AD**

Solo Bullseye y Ojo de Halcón pueden igualar la terrible precisión de Bumerang, pero los jets en las botas de este le permiten atacar desde direcciones insospechadas.

Box

Luchador robótico contra el crimen



Box

FICHA

NOMBRE REAL
Roger Bochs

OCUPACIÓN
Miembro de Alpha Flight

BASE
Isla Tamarindo (Columbia Británica)

ALTURA 2,13 m
PESO 211 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Alpha Flight #1 (agosto, 1983)

PODERES
Genio de la ingeniería, Bochs construyó el primer robot Box como medio bípedo de transporte para sí mismo; el robot poseía una enorme fuerza y resistencia; Bochs era capaz de "entrar en fase" con el robot, tanto dentro como fuera del mismo.

Box IV

FICHA

NOMBRE REAL
Madison Jeffries

OCUPACIÓN
Miembro de Alpha Flight

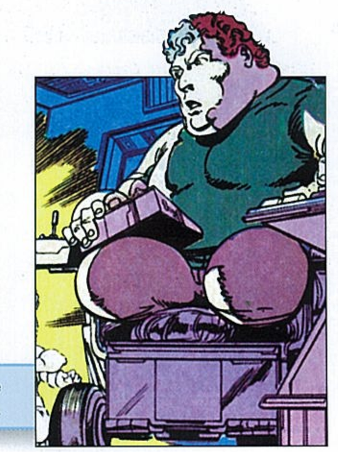
BASE
Isla Tamarindo (Columbia Británica)

ALTURA 3 m (variable)
PESO 235 kg (variable)
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Alpha Flight #10 (mayo, 1984)

PODERES
El poder mutante para manipular metal, plástico y cristal permite a Jeffries aumentar las capacidades de Box; la armadura del robot es ahora mucho más ligera y capaz de aumentar de tamaño y peso sin limitación aparente.

La vida de Roger Bochs estaba marcada por la tristeza. No está claro por qué carecía de piernas, pero durante gran parte de su juventud se definía a sí mismo como parapléjico. Finalmente superó esas limitaciones construyendo un robot humanoide gigante –Box– en el cual podía moverse, logrando esa libertad que otros dan por sentada.



La juventud en silla de ruedas de Roger Bochs fue triste y solitaria.

UNIÓN A ALPHA FLIGHT

Roger y su carruaje robótico llamaron la atención de James McDonald Hudson, reclutador de ALPHA FLIGHT. Hudson lo alistó en el programa de entrenamiento de Alpha Flight, y Roger progresaba en él cuando el gobierno canadiense retiró la financiación. Sin trabajo, Roger regresó a su Saskatchewan nativo.

Hudson mantuvo el equipo, pero el retorno de Roger llevó tiempo. Contratado por Jerome Jaxon para unirse al infame Omega Flight, se esperaba de Roger que ayudara a destruir Alpha Flight. Él se opuso a esto, pero quedó indefenso cuando Jaxon tomó el control de Box y lo envió al combate. Al terminar la lucha, tanto Jaxon como Hudson habían muerto, y Box estaba seriamente dañado. Roger fue invitado a reunirse con los exhaustos Alpha Flight, pero antes debía reconstruir su robot.

Con la ayuda de un antiguo miembro del grupo, Madison Jefferies, Roger construyó un modelo superior de Box, pero su desgracia en el amor hizo que su vida entrara en una espiral descendente. Manipulado para fundirse con el hermano desequilibrado de Madison, Roger acabó convertido en parte de una nueva entidad: Omega. Sus esfuerzos para limitar las siniestras actividades de Omega lo llevaron, de hecho, a ser lobotomizado, y cuando Omega fue derrotado y muerto, Roger falleció también.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Alpha Flight #41-49***
  Muestra el deterioro físico y mental de Roger Bochs, y su muerte como parte de Omega.
- ***Alpha Flight #102-105***
  Madison Jeffries ayuda a Alpha Flight a combatir a Diablo… y luego está el asunto de la boda con Lillian Crawley.

El nuevo Box mejorado permitía a Roger entrar en fase dentro y fuera de él.

Madison Jeffries

Cuando Roger Bochs murió, su amigo Madison Jeffries se convirtió en el siguiente en vestir la armadura de Box. Mutante capaz de manipular el metal, Madison usó su capacidad para magnificar la máquina.

La vida de Madison estaba marcada por sus experiencias en Vietnam, donde sirivió junto a su hermano, Lionel. El aniquilamiento de su escuadrón por una explosión dejó profundas huellas emocionales en ambos: el suceso condujo a Lionel a la locura, e hizo que Madison se sintiera apartado del mundo. Su trabajo como mecánico para Alpha Flight le ayudó a dar cierto sentido a su vida, y la armadura de Box le permitió hacer una contribución más importante al grupo. AD

Con su comprensión intuitiva de todo lo mecánico, Madison Jeffries hizo grandes progresos para mejorar a Box.



La tensión estalla entre Box y Shamán, un antiguo miembro de Alpha Flight.

Braddock, Jamie

PRIMERA APARICIÓN *Captain Britain Weekly #9 (diciembre, 1976)*
NOMBRE REAL James Braddock
OCUPACIÓN Ex piloto de carreras; traficante de esclavos
BASE Londres **ALTURA** 1,85 m **PESO** 68 kg **OJOS** Azules
PELO Moreno **PODERES** Tiene la capacidad de deformar la realidad, que percibe como compuesta por filamentos; así, puede retorcer objetos y cuerpos en grotescas formas agónicas.



Hermano del Capitán Britania (Captain Britain) y de Mariposa Mental (Psylocke), de la Patrulla-X, el sórdido playboy Jamie Braddock fue capturado por el demente genio criminal conocido como Doctor Cocodrilo. La tortura a que fue sometido por éste hizo que su capacidad mutante latente de cambiar la realidad a su alrededor se manifestara en el mismo momento en que perdía la cordura. Ahora se ha convertido en uno de los seres más peligrosos del universo, capaz de deformar el mundo a su alrededor, y totalmente enloquecido. **TB**

Brand, Lucas

PRIMERA APARICIÓN *Tomb of Dracula #9 (junio, 1973)*
NOMBRE REAL Lucas Brand
OCUPACIÓN Líder de banda; asesino **BASE** Londres
ALTURA 1,93 m **PESO** 95 kg **OJOS** Rojos **PELO** Castaño
PODERES Vampíricos típicos, incluidas fuerza sobrehumana e invulnerabilidad a la mayoría de las armas. Su poderosa fuerza de voluntad le permite resistirse al control mental de Drácula.

Lucas Brand y la banda de motoristas que lideraba se encontraron con un debilitado Drácula, al que vapulearon e intentaron ahogar. En venganza, Drácula mordió a Brand, quien por ello se convirtió en vampiro. Más tarde, fue reclutado por el Doctor Sol, un genio criminal que vivía como cerebro viviente carente de cuerpo. Brand venció a Drácula en beneficio de Sol, pero cuando luego se volvió contra el Doctor, este destruyó al rebelde en ciernes. **PS**

Lucas Brand era uno de los pocos vampiros en el mundo capaces de resistir el control mental del conde Drácula, señor de los vampiros.

Brood

El Nido es una raza de alienígenas insectoides (eslizoides) que se expande por el universo como una plaga, inyectando sus huevos en otros seres vivos. Cuando los huevos eclosionan, el hospedador es físicamente consumido y transformado en miembro del Nido. Los eslizoides usan una raza de ballenas espaciales llamadas Acandi como naves espaciales vivientes. Nativo de la galaxia Shi'ar, el Nido ayudó a Ave de Muerte (Deathbird) en su intento por derrocar a su hermana Lilandra Neramani como Majestrix de Shi'ar.

El Nido infectó a la Patrulla-X (X-Men) e implantó el huevo de una Reina en el Professor X, pero el grupo fue salvado por Lobezno (Wolverine), que fue capaz de resistir el proceso de transformación. Aunque Mundo del Nido, su planeta natal, fue destruido, muchos de ellos sobrevivieron y empezaron a rehacer su raza. **TD**



El factor de curación de Lobezno le permitió resistir al huevo que el Nido había depositado en su cuerpo.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Nido
OCUPACIÓN
Mercenarios extraterrestres
BASE
Galaxia Shi'ar

ALTURA 2,44 m
PESO 374 kg
OJOS Rojos
PELO No tienen

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #155 (marzo, 1982)

PODERES
Los individuos poseen seis patas, alas transparentes, dientes como cuchillas, escamas blindadas y una larga cola que se escinde en dos aguijones mortíferos. El Nido es extremadamente duradero, muy difícil de destruir y está formado por combatientes crueles, decididos a que su raza maligna sobreviva.

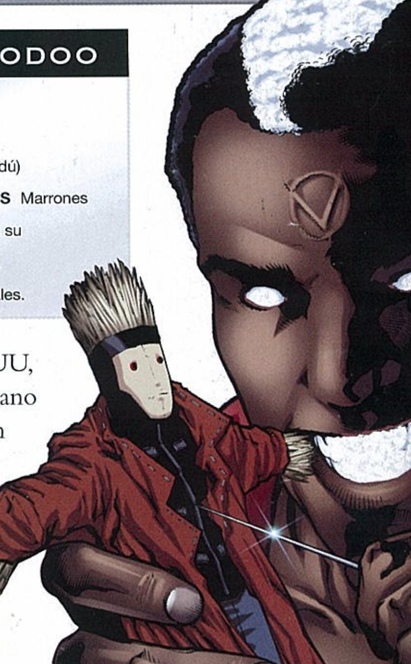


El Nido encontró finalmente el camino a la Tierra e inoculó a un grupo de mutantes; pero fueron derrotados por la Patrulla-X.

Brother Voodoo

NOMBRE ESPAÑOL Hermano Vudú
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #169 (septiembre, 1973)*
NOMBRE REAL Jericho Drumm **OCUPACIÓN** Houngan (sacerdote vudú)
BASE Puerto Príncipe (Haití) **ALTURA** 1,83 m **PESO** 100 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** Duplica su fuerza convocando el espíritu de su hermano desde su propio cuerpo; puede lanzar este espíritu para poseer a otras personas; crea fuego y humo; tiene control hipnótico sobre los animales.

Después de años de práctica como psicólogo en EE UU, Jericho Drumm regresó a su Haití natal. Allí, su hermano Daniel, houngan local, agonizaba tras un combate con un hechicero poseído por el espíritu del dios serpiente Damballah. Drumm estudió las artes vudús y demostró ser un poderoso houngan que se hacía aún más poderoso cuando se fundía con el espíritu de su hermano muerto. Como Hermano Vudú, venció a Damballah y a su culto maligno. **MT**



BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS

Organización terrorista de mutantes

BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hermandad de Mutantes Diabólicos

MIEMBROS/PODERES
MAGNETO (LÍDER)
Manipula los campos magnéticos
ASTRA
Cambia su densidad molecular
SAPO
Su lengua se estira 7 m; salta a gran altura; superfuerte
MERCURIO
Velocidad superhumana
BRUJA ESCARLATA
Maga del caos
MENTE MAESTRA
Creador de ilusiones
MOLE
Inamovible; insensible a las heridas
UNUS
Campo de fuerza impenetrable
LORELEI
Grito hipersónico paralizante
BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #4 (marzo, 1964)

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Magneto

ENEMIGOS Patrulla-X, Nuevos Mutantes, Factor-X, X-Force, Vengadores, Cable, todos los humanos no-mutantes.

LA PRIMERA HERMANDAD
1 Sapo ***2*** Mente Maestra ***3*** Magneto ***4*** Mercurio ***5*** Bruja Escarlata

Fundada por MAGNETO, la Hermandad de Mutantes Diabólicos ha sido, a través de sus diversas encarnaciones, el negativo de la Patrulla-X (X-MEN); mientras que la misión de la Patrulla ha sido promover la tolerancia y la coexistencia entre mutantes y humanos normales, el objetivo de la Hermandad ha sido nada menos que la dominación de la humanidad y, a ser posible, la total erradicación de la raza humana.

AMENAZA MUTANTE

Originalmente, Magneto formó la Hermandad como una fuerza de choque que le ayudara a oponerse al equipo del PROFESSOR X, quien había frustrado su toma de la base de cohetes de Cabo Ciudadela. Esta congregación inicial incluía al saltador Sapo; a Mente Maestra, creador de ilusiones perfectas; al superveloz Mercurio (QUICKSILVER), y a su hermana la hechicera Bruja Escarlata (SCARLET WITCH). Una y otra vez chocaron contra sus enemigos de la Patrulla-X y contra la humanidad, sin conseguir nunca una victoria completa. Y finalmente, derrotado Magneto, esta primera encarnación de la Hermandad dejó de existir. Y los descarriados Mercurio y Bruja Escarlata acabarían siendo miembros de los Vengadores (AVENGERS).

Algunos años después, la misteriosa multiforme Mística (MYSTIQUE), terrorista mutante, creó una nueva Hermandad de Mutantes Diabólicos bajo su mando. Esta agrupación estaba compuesta por el inamovible Mole (BLOB), el sísmico Avalancha (AVALANCHE), Pyros (PYRO) el manejador del fuego, y Destino (DESTINY) la adivinadora. Esta encarnación de la Hermandad acabó por transformarse en Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE) cuando el gobierno de EE UU les ofreció la amnistía a cambio de convertirse en agentes gubernamentales. Pero, Fuerza de la Libertad tenía el corazón podrido y, tras diversos choques con Patrulla-X y con otros grupos como los Vengadores, el programa fue calladamente suprimido.

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***X-Men #4***
La recién formada Hermandad tiene su primer choque con la Patrulla-X.
- ***Uncanny X-Men #141-142***
La Hermandad de Mística intenta asesinar al senador Robert Kelly y evitar la aprobación del Acta de Registro Mutante.
- ***The Brotherhood #1***
Los agentes de X son reunidos para realizar misiones terroristas encubiertas contra la humanidad.

LA HERMANDAD DE MÍSTICA
1 Avalancha ***2*** Mole ***3*** Pyros ***4*** Mística



HERMANDAD ACTUAL
1 Tom el Negro
2 Juggernaut
3 Avalancha
4 Éxodo
5 Dientes de Sable
6 Mammomax

MALOS HERMANOS

Desde entonces, distintos elementos han intentado formar sus propias permutaciones del grupo. Sapo creó su propia Hermandad en su intento de destruir al soldado mutante del futuro conocido como CABLE. Kaos (HAVOK) de la Patrulla-X, reunió una Hermandad propia como unidad de combate contra la humanidad en un momento en que su fe en el sueño del Profesor X estaba en horas bajas. Y el misterioso agente mutante conocido simplemente como X creó una version multicelular de Hermandad en su constante campaña de terror contra la raza humana. Aún está por ver qué forma tomará en el futuro esta congregación siempre cambiante. **TB**

Brutacus

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #186 (septiembre, 1977)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Hechicero
BASE Nueva Salem (Colorado) **ALTURA** 1,95 m **PESO** 140 kg
OJOS Marrones **PELO** Anaranjado
PODERES Fuerza y reflejos mejorados, resistencia al daño; capacidad para cambiar a forma leonina; otros poderes mágicos no revelados.

Brutacus y sus seis hermanos, hijos del hechicero Nicholas SCRATCH, nacieron en el pueblo supernatural de Nueva Salem. Cuando Scratch ordenó que su madre, Agatha HARKNESS, fuera juzgada por abandonar Nueva Salem en busca de una vida en el mundo exterior, transformó a Brutacus y al resto de sus hijos en criaturas inhumanas para frenar la intervención de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Llamándose a sí mismos los Siete de Salem (SALEM'S SEVEN), el grupo se embarcó en incontables actos de maldad. En una batalla final contra VISIÓN y Bruja Escarlata (SCARLET WITCH), una explosión de energía mágica mató a Brutacus y aniquiló a toda la población de Nueva Salem. **DW**



Buchanan, Sam

PRIMERA APARICIÓN *Ghost Rider Vol. 3 #28 (agosto, 1992)*
NOMBRE REAL Samuel Buchanan
OCUPACIÓN Agente del Equipo de Cumplimiento de la Ley Paranormal
BASE Móvil **ALTURA** Desconocida **PESO** Desconocido
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Alta preparación como tirador y experto en lucha cuerpo a cuerpo.



Agente especial de la Interpol, Buchanan era un tipo sensato y práctico que no creía en la magia. Tras la liberación de LILITH, la reina-demonio, se fue produciendo un constante incremento de la actividad demoniaca, y Sam fue asignado a la protección de Victoria MONTESI, una híbrido de humano y demonio. Aun protegiendo a Victoria, él seguía insistiendo en que los sucesos místicos de los que era testigo tenían una explicación racional; pero acabó por creer en lo que estaba viendo. Cuando esta misión se dio por terminada, Sam Buchanan se unió al Equipo de Cumplimiento de la Ley Paranormal, donde se cree que trabaja todavía. **AD**

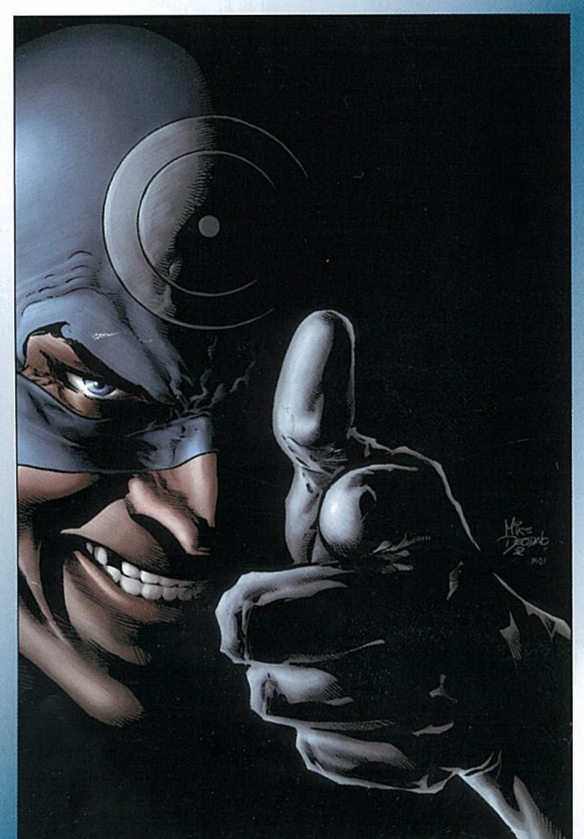
Bushmaster

NOMBRE ESPAÑOL Boa Constrictor
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #310 (octubre, 1985)*
NOMBRE REAL Quincy McIver **OCUPACIÓN** Delincuente profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 5,65 m (de la cabeza a la cola)
PESO Desconocido **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES La cola cibernética le permite moverse y atacar a velocidades de hasta 64 km/h; colmillos retráctiles con veneno al igual que en el dorso de las manos.



La cola serpentina de Boa Constrictor sustenta su cuerpo a la vez que constituye un arma formidable, lo bastante poderosa para aplastar una tubería de acero de 15 cm de espesor.

Las extremidades de Quincy McIver fueron amputadas por la hélice de un barco; la Brand Corporation lo reconstruyó como un ciborg con cola de serpiente. Poco después de esta transformación, Boa aceptó la invitación de Crótalo para unirse a la Sociedad Serpiente (SERPENT SOCIETY). Mientras combatían a MODOK, los brazos mecánicos de Boa fueron amputados, pero más tarde se los reconectaron. Además de su poderosa cola, Boa tiene en el dorso de las manos unos colmillos de 15 cm que liberan un tóxico de acción rápida creado a partir de veneno de serpiente. **MT**



Bullseye

Los orígenes de Bullseye son un misterio. Notable asesino, se enfrentó primero con su archienemigo, DAREDEVIL, mientras intentaba extorsionar a algunos ricos. Luego fue contratado por KINGPIN, señor del crimen de Nueva York, como asesino principal. Pero, mientras estaba encarcelado, Kingpin lo reemplazó por la ninja ELEKTRA. Para reclamar su posición, al salir mató a Elektra. Ella y Daredevil habían sido amantes, y Daredevil persiguió a Bullseye. En el combate, Bullseye cayó desde gran altura, quedando paralítico.

Un científico japonés, Lord Viento Oscuro, recompuso los huesos rotos de Bullseye con adamantium, y así recuperó su carrera criminal y su guerra contra Daredevil. También asesinó a Karen PAGE, a quien Daredevil había amado durante años.

Bullseye tiene otros enemigos disfrazados, entre ellos Castigador (PUNISHER), Masacre (DEADPOOL) y Gambito (GAMBIT). **PS**

FICHA

NOMBRE REAL
Lester (apellido desconocido)
OCUPACIÓN
Asesino
BASE
Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 91 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #131 (marzo, 1976)

PODERES
Puede usar casi cualquier objeto como arma y arrojarlo con letal puntería; su columna vertebral y otros huesos están reforzados con adamantium, lo que los hace irrompibles; formidable combatiente cuerpo a cuerpo.



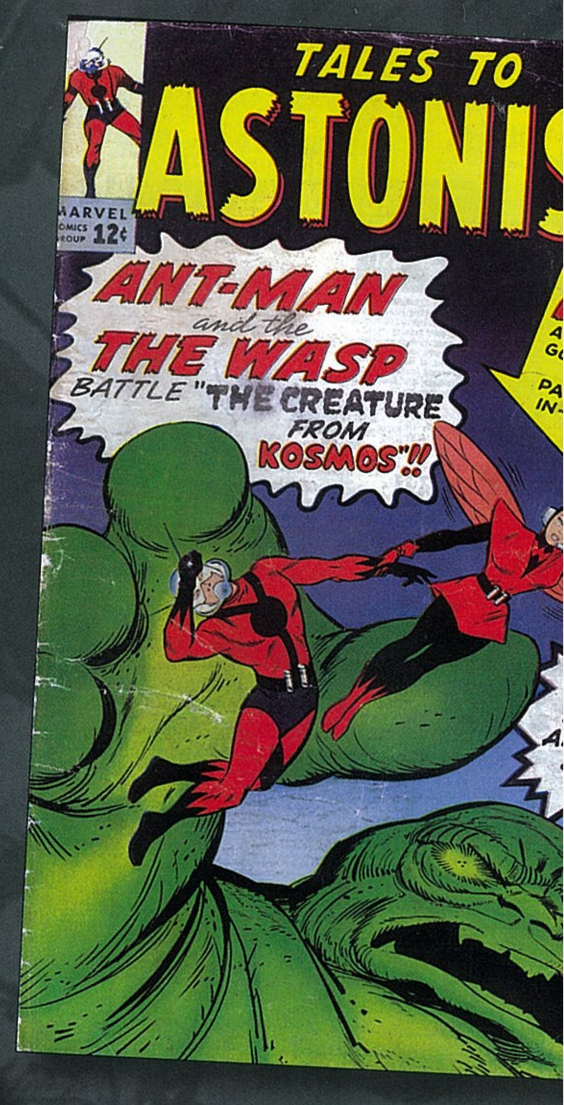
Bullseye se impuso temporalmente a su mayor enemigo, Daredevil, el luchador ciego contra el crimen.

La década de 1960

Aunque ya había publicado en las décadas de 1930, 40 y 50 personajes como Capitán América, Antorcha Humana y Namor, para principios de los sesenta la empresa que se convertiría en Marvel Comics había abandonado los superhéroes, y solo publicaba cómics de monstruos, del oeste y de romances adolescentes. Según la leyenda del cómic, el editor Martin Goodman oyó que la competencia había lanzado un grupo de superhéroes que se estaba vendiendo bien. Pidió a su jefe de redacción, Stan Lee, que propusiera un nuevo superequipo. Stan diseñó los 4 Fantásticos y contrató a Jack Kirby como ilustrador.

Lanzado como bimensual en 1961, *Fantastic Four #1* fue seguido por *The Incredible Hulk #1* en 1962. Ese mismo año vieron la luz Spiderman, en *Amazing Fantasy #15*, y Thor en *Journey Into Mystery #83*. Spiderman obtuvo título propio en 1963, el año de estreno de *Avengers #1*, *X-Men #1*, *Sgt. Fury And His Howling Commandos #1* e Iron Man en *Tales of Suspense #39*. *Daredevil #1* apareció en 1964. Con el nacimiento de *Nick Fury, Agent of SHIELD* en 1968, Nick se convirtió en el primer personaje que simultaneó protagonismo en dos series localizadas en épocas distintas: ¡la Segunda Guerra Mundial y la actualidad!



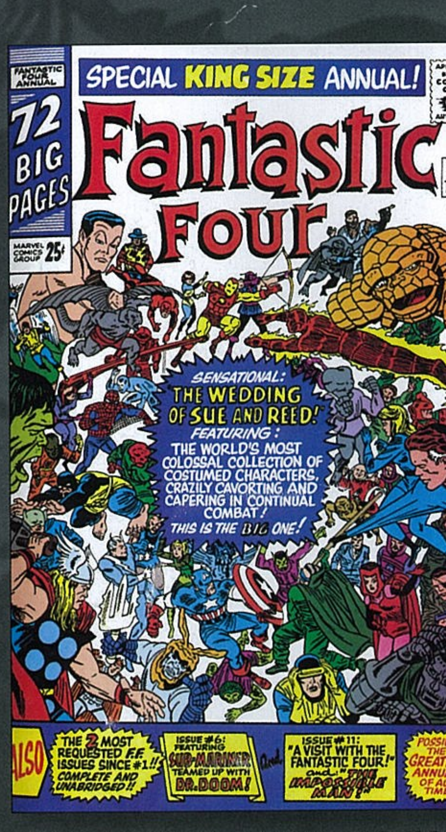


Fantastic Four #1 (1961)
El Universo Marvel nace con un título bimensual que presenta al mundo a Mr. Fantástico, la Cosa, la Chica Invisible y la Antorcha Humana.

Tales To Astonish #44 (1963)
El Hombre Hormiga consigue una compañera y conoce a la que será su futura esposa cuando Janet Van Dyne se convierte en Avispa y se une a esta serie.



Sgt. Fury and His Howling Commandos #13 (1964)
En una trama localizada en la II Guerra Mundial, el Capitán América y Bucky se unen al sargento Nick Fury para frustrar una típicamente diabólica conspiración nazi.



Fantastic Four Annual #3 (196
Prácticamente cada superhéroe y villano del Univers Marvel del momento aparece en escena para celebra boda de Reed Richards y Sue Storm. La lista de invita incluye también una breve aparición de Stan Lee y Ja Kirby.



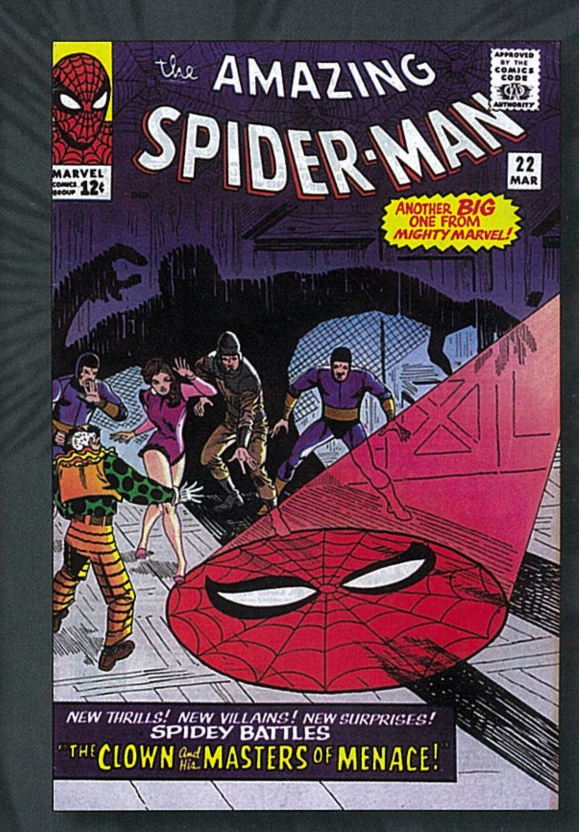
AMAZING FANTASY #15 (1962)

El más popular de los superhéroes Marvel –el siempre asombroso Spiderman– se estrena en el último número de un cómic de suspense. Peter Parker, la tía May, el tío Ben y Flash Thompson hacen su primera aparición mientras Spiderman aprende que "un gran poder conlleva una gran responsabilidad".



AVENGERS #4 (1964)

Stan Lee y Jack Kirby resucitan al Capitán América original de los años cuarenta y lo reintroducen en la edad moderna de los cómics.



AMAZING SPIDER-MAN #22 (1964)

Nuestro cabeza de red se cruza por segunda vez con el Circo del Crimen y lucha contra el Jefe de Pista, el Payaso y la Princesa Pitón.



AMAZING SPIDER-MAN #39 (1966)

John Romita toma posesión de la labor artística del trepamuros cuando Peter Parker es desenmascarado y capturado por su mayor enemigo: Norman Osborn, ¡el Duende Verde original!



MARVEL TALES #3 (1966)

A medida que Marvel Comics se hace más popular, la compañía empieza a publicar reimpresiones de sus trabajos iniciales para que los lectores puedan ponerse al día sobre las historias de sus personajes favoritos.

THE MIGHTY THOR #145 (1967)

Como castigo por desobedecer a su padre, Thor es despojado de su inmortalidad y poderes, y es abandonado en la Tierra. Consigue un trabajo con el Jefe de Pista y su Circo del Crimen.



Cabe, Bethany

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #117 (diciembre, 1978)*
NOMBRE REAL Bethany Cabe
OCUPACIÓN Guardaespaldas **BASE** Móvil
ALTURA 1,69 m **PESO** 57 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirroja
PODERES Tiene formación como investigadora, es una experta tiradora y tiene un exhaustivo entrenamiento en técnicas de autodefensa.



Tras la muerte aparente de su ex marido, un diplomático germano occidental cuya vida habían arruinado las drogas, Bethany Cabe juró que nunca más dependería de nadie. Se entrenó a fondo y se ganó gran reputación como guardaespaldas. Su camino no tardó en cruzarse con el de Anthony Stark, el millonario industrial que es a la vez Iron Man, y ambos se implicaron sentimentalmente. Cuando el alcoholismo de Stark amenazó con destruirlo, Bethany lo convenció de que buscara ayuda. Sin embargo, el romance terminó cuando se reveló que el ex marido de Cabe seguía vivo, aunque en estado de coma. Bethany se sintió obligada a cuidarle hasta su recuperación. **TB**



Cable *(página siguiente)*

Caledonia

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 3 #9 (septiembre, 1998)*
NOMBRE REAL Alysande Stuart
OCUPACIÓN Guerrera **BASE** Nueva York
ALTURA 1,67 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Viste armadura y una larga capa roja; empuña su enorme espada con la habilidad y el coraje de los grandes guerreros de antaño; es una consumada atleta.

En otro mundo, Alysande Stuart era descendiente de una larga línea de antiguos guerreros escoceses. Su nombre de guerra era Caledonia, y también sirvió como Capitán Britania (Captain Britain). Liberada del cautiverio en su mundo, Caledonia llegó a Nueva York. Trabajó como niñera de Franklin Richards, el hijo de Reed Richards y Sue Storm (Mr. Fantastic e Invisible Woman), y en consecuencia estuvo bajo la protección de los 4 Fantásticos (Fantastic Four).

Finalmente fue asesinada por el demente y sanguinario Jamie Braddock. **MT**

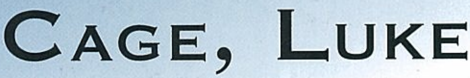


Caliban

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #148 (agosto, 1981)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Aventurero; Jinete de Apocalipsis (Peste); aliado de X-Force **BASE** Móvil
ALTURA 2,03 m **PESO** 125 kg **OJOS** Negros **PELO** No tiene
PODERES Capacidad psíquica para detectar la presencia de otros mutantes; puede aumentar psiónicamente el miedo de los demás; crea un virus psicoactivo que ataca la mente; fuerza superhumana.

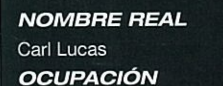
Calibán, cuyo nombre procedía de un personaje de *La tempestad*, de Shakespeare, usó sus poderes mentales para detectar mutantes que ayudaran a Callisto a reunir la sociedad secreta de mutantes proscritos llamada Morlocks. El grupo Factor-X (X-Factor) salvó a Calibán de la muerte cuando los Merodeadores (Marauders) masacraron a la mayoría de los Morlocks. El ingenuo Calibán estuvo de acuerdo en servir a Apocalipsis (Apocalypse) a cambio de poderes aumentados para vengarse. **PS**

La piel de Cage puede soportar el impacto directo de un disparo de arma corta, y es capaz de abrir brecha en muros de ladrillo, cemento y planchas de acero.



Cage, Luke

El hombre que un día se llamaría a sí mismo Luke Cage creció en las calles de Harlem. Aunque cometió pequeños delitos en su juventud, a medida que crecía se daba cuenta de su error. Su rivalidad por una mujer con un criminal llamado Willis Stryker se enconó hasta hacer que el otro hombre le tendiera una encerrona, denunciándolo por posesión de heroína. Ya en la cárcel, Carl se ofreció voluntario como sujeto de pruebas para un producto químico experimental, lo que le permitió salir en libertad condicional. Un iracundo guardia trató de asesinarlo dándole una sobredosis. En lugar de morir, la droga reaccionó con la química corporal única de Carl, dándole una fuerza superhumana. Escapó de prisión, fingió su muerte y adoptó el nombre de Luke Cage. Ganó reputación como héroe solitario de alquiler, a veces bajo el nombre de Power Man. Luego formó sociedad con Danny Rand, Puño de Hierro (Iron Fist). Se unió a los Nuevos Vengadores e inició una relación con una mujer, Jessica Jones. Luke y Jessica se casaron y tienen una hija. **TD**



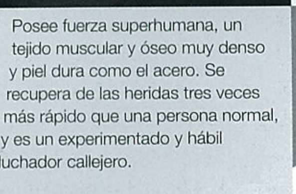
FICHA
NOMBRE REAL
Carl Lucas
OCUPACIÓN
Guardaespaldas; investigador
BASE
Torre Stark, Nueva York

ALTURA 1,98 m
PESO 193 kg
OJOS Marrones
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Luke Cage, Hero For Hire #1 (julio, 1972)

PODERES

Posee fuerza superhumana, un tejido muscular y óseo muy denso y piel dura como el acero. Se recupera de las heridas tres veces más rápido que una persona normal, y es un experimentado y hábil luchador callejero.





Cuando Cage evitó un robo en un restaurante, el propietario le dio una recompensa y la idea de dedicarse a los negocios como héroe de alquiler.

Cable

Vínculo viviente entre presente y futuro

El guerrero del futuro conocido como Nathan Dayspring hijo de Askani, alias Cable, nació en realidad en la época actual, como Nathan Christopher Summers. Es hijo de Scott Summers, el Cíclope (Cyclops) de Patrulla-X (X-Men), y de su primera esposa, Madelyne Pryor, un clon de Jean Grey, Fénix.

Cable ha sido guerrero toda su vida, pero anhela la paz. Fundó la ciudad aérea de Providencia como una utopía futurista.

SALVADOR

Apocalipsis (Apocalypse) infectó a Nathan con un virus tecno-orgánico que podría haberle matado convirtiendo su cuerpo en metal orgánico. Una mujer del clan askani se llevó al niño hasta su propia época, en un futuro siglo XL alternativo. Madre Askani, una versión de Rachel Summers, detuvo la expansión del virus y clonó a Nathan. Apocalipsis, que regía esta era, raptó al clon, que se convertiría en el gemelo malvado de Cable, Dyscordia (Stryfe). Madre Askani transportó los espíritus de Scott Summers y Jean Grey al futuro y, como "Slym" y "Redd", criaron al joven Nathan. Una vez que el niño destruyó a Apocalipsis, Scott y Jean regresaron a su tiempo.

En la línea argumental "Dinastía de M", Cable fue devuelto a la niñez. Masacre rescató al bebé de manos de Míster Siniestro, y Cable no tardó en retornar a su edad real.

Junto a Apocalipsis, el mayor enemigo de Cable es literalmente él mismo: el terrorista Dyscordia es un clon de Cable. Lo implicó en un intento de asesinato de Charles Xavier, y una vez incluso llegó a apoderarse mentalmente del cuerpo de Cable.

Nathan se convirtió en el mayor luchador por la libertad del clan askani contra los nuevos cananitas, liderados por Dyscordia. Se casó con una compañera guerrera, Aliya, y tuvieron un hijo, Tyler; pero ella fue asesinada por Dyscordia. Cuando este viajó en el tiempo hasta el siglo XX, Cable lo persiguió. Aquí, Cable fundó el grupo mercenario Media Docena (Six Pack), que incluía a su amante Domino. Más tarde tomaría el mando de los Nuevos Mutantes (New Mutants) y los reorganizaría como X-Force. Finalmente Cable pareció destruir al Apocalipsis del tiempo actual; desde entonces vagó por el mundo como el mercenario Soldado-X.

Con el paso del tiempo, Cable empezó a darse cuenta de que sus poderes lo estaban matando. Masacre (Deadpool) y el Arreglador eliminaron parte de su cerebro y reemplazaron la materia tecno-orgánica de su cuerpo, salvando su vida pero reduciendo enormemente sus poderes. **PS**

FICHA

NOMBRE REAL
Nathan Christopher Summers

OCUPACIÓN
Aventurero; antes luchador por la libertad y agente del gobierno de EE UU

BASE
Móvil

ALTURA 2,03 m
PESO 159 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #201 (enero, 1986)

CABLE

PODERES

Mutante con capacidades telepáticas y telequinéticas. Posee fuerza superhumana.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Adventures of Cyclops and Phoenix #1-4***
Scott Summers y Jean Grey crían al joven Nathan Summers en un futuro lejano.
- ***The New Mutants #86-100***
Cable remodela a los Nuevos Mutantes como X-Force.
- ***Uncanny X-Men #294-296***
La trama de "La canción del ejecutor" muestra la confrontación de Cable con su némesis, Dyscordia, que también es traspasada a otros títulos Marvel.



Callisto

NOMBRE ESPAÑOL Calisto
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #169 (mayo, 1983)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Antigua líder de los Morlocks, modelo y guardaespaldas **BASE** Antes El Callejón (túnel bajo Manhattan); móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Sentidos superagudizados, incluida la visión nocturna.



Calisto actuaba como líder de los MORLOCKS, mutantes marginados que vivían bajo las calles de Manhattan. Cuando los Merodeadores (MARAUDERS) de Míster Siniestro (MISTER SINISTER) masacraron a los morlocks, Calisto fue uno de los supervivientes. Junto a casi todos los demás, fue llevada a otra dimensión por Mikhail RASPUTIN. Allí Calisto y Mikhail organizaron a los jóvenes morlocks en el grupo terrorista Gene-Nación. El morlock Máscara transformó los brazos de Calisto en tentáculos; ella se convirtió en gladiadora en la organización Arena. Más tarde, viajó a Genosha y allí lideró una banda de mutantes. **PS**

Calypso

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants Vol. I #16 (junio, 1984)*
ESTADO Fallecida **NOMBRE REAL** Calypso Ezili
OCUPACIÓN Bruja; agitadora **BASE** Nueva York
ALTURA 1,72 m **PESO** 55 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Especialista en magia vudú; combina pociones y encantamientos para confundir a su enemigos; los controla con el tambor espiritual yorumba; puede revivir a los muertos y resucitar.



Nacida y crecida en Haití, Calipso fue iniciada en las artes del vudú. Conoció a Kraven el Cazador (KRAVEN THE HUNTER) poco después de ser derrotado por primera vez por SPIDER-MAN, y entre ellos se creó una relación de amor-odio. Ella disfrutaba viendo cómo Kraven se enfurecía y lo embaucó para atacar de nuevo al lanzaredes. Tras la muerte de Kraven, Calipso perdió el juicio, matando a su hermana para lograr sus poderes supernaturales. Aunque Lagarto (LIZARD) acabó con ella, resucitó y se enfrentó a DAREDEVIL antes de morir una vez más a manos de Alyosha Kravinoff. **AD**



Impulsado por una reacción termoquímica, Bala de Cañón impacta contra Lobezno. Un campo de fuerza le protege del impacto.

Cannonball

Los poderes mutantes de Sam Guthrie se revelaron por primera vez mientras estaba atrapado en una mina de carbón con un grupo de compañeros de trabajo. La tension disparó sus poderes de propulsión, que ayudaron a liberar a Guthrie y a sus compañeros. Más tarde, Donald Pierce, un miembro renegado del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB), lo encontró con un aparato diseñado según los planos robados del dispositivo localizador de mutantes del PROFESSOR X, Cerebro. Pierce reclutó a Guthrie para ayudarle a luchar contra el Profesor y sus Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS). Pierce le ordenó matarlos, pero Guthrie se negó. Pierce se volvió contra él, pero el Profesor-X le salvó la vida y derrotó a Pierce. Xavier invitó a Guthrie a unirse a los Nuevos Mutantes como Bala de Cañón, y este se convirtió en uno de los líderes del grupo, y más adelante en miembro de Patrulla-X (X-MEN). **MT**

CANNONBALL

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Bala de Cañón
NOMBRE REAL
Samuel Guthrie
OCUPACIÓN
Aventurero; estudiante, ex minero
BASE
Instituto Xavier para Jóvenes Mutantes, Salem Center, Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 68 kg
OJOS Azules grisáceos
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Graphic Novel #4 (1982)

PODERES
Crea energía termoquímica y la libera desde su cuerpo en un poderoso estallido. Un campo de fuerza rodea su cuerpo, dándole una resistencia superhumana.



Bala de Cañón entra en acción, formando equipo con sus compañeros de Patrulla-X (Bishop, Tormenta y Sabia).

La reacción igual y opuesta de la energía termoquímica que genera Bala de Cañón impulsa su cuerpo en el aire como un proyectil humano.

CAPTAIN BRITAIN



FICHA

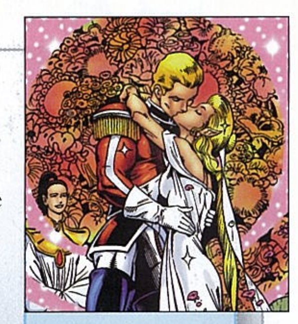
NOMBRE ESPAÑOL
Capitán Britania
NOMBRE REAL
Brian Braddock
OCUPACIÓN
Inglaterra; Otromundo
BASE
Torre Stark, Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 82 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Captain Britain Weekly #1 (diciembre, 1976)

PODERES
Antes el uniforme daba fuerza y resistencia superhumanas, permitía volar y proporcionaba un campo de fuerza protector. Ahora, el Capitán ha interiorizado los poderes. El uniforme ya no tiene integrada circuitería de ampliación.

Elegido por MERLYN y su hija ROMA para convertirse en campeón de la nación británica, Brian Braddock fue agraciado con el título y los poderes de Capitán Britania. Tanto solo como formando parte de EXCALIBUR, el Capitán se esforzó por ser digno de su nuevo papel. Finalmente, acabó descubriendo que no era más que uno de una serie casi infinita de capitanes creado por Merlyn y Roma, y ubicados en toda la extensión del multiverso para salvaguardar la vida, y que su padre había sido habitante de Otromundo, donde residían. Cuando Roma y Otromundo fueron amenazados por Mente Maestra, el computador viviente creado por James BRADDOCK, el Capitán Britania empuñó la espada Excalibur para derrotarlo. Más tarde, sucedió a Roma como gobernante de Otromundo y comandante del Cuerpo de Capitanes Britania (CAPTAIN BRITAIN CORPS). **TB**


El Capitán Britania se casó con Meggan, camarada en el equipo Excalibur.

El Capitán Britania salva a Alice de la Banda Loca, vestidos como personajes de la obra de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas.*

CAPTAIN BRITAIN CORPS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Cuerpo de Capitanes Britania
MIEMBROS
Diversas encarnaciones interdimensionales del **CAPITÁN BRITANIA**, entre ellas **CAPITANA UK, CAPITÁN ANGLETERRE, CAPITÁN COMMONWEALTH, CAPITÁN IMPERIO, CAPITÁN INGLATERRA, CAPITÁN MARSHALL, CAPITÁN BRITON, HAUPTMANN ENGLANDE, BROTHER BRIT-MAN** y otros.
BASE
Otromundo; diversas Tierras alrededor del multiverso.
PRIMERA APARICIÓN
Mighty World of Marvel #13 (junio, 1984)

El Cuerpo de Capitanes Britania es un alianza de campeones interdimensionales, todos ellos fortalecidos por MERLYN y su hija Roma, y encargados de proteger sus realidades natales de incursiones dimensionales. Con base en la esfera de nexo central conocida como Otromundo, que tiene puntos de conexión con todas las demás esferas del multiverso, los numerosos miembros del Cuerpo –cada uno similar al Capitán Britania principal– están estacionados de forma que son capaces de detectar e interceptar amenazas para toda existencia... además de proteger las Tierras de sus miembros de posibles amenazas domésticas. Con Merlyn fallecido y Roma alejada de la regencia de Otromundo, el Cuerpo de Capitanes Britania es dirigido ahora por el Capitán Britania de Tierra-616, la realidad principal del Universo Marvel. **TB**


El Cuerpo de Capitanes Britania intervino cuando se temió que los poderes mutantes poseídos por Franklin Richards, hijo de Mr. Fantástico y la Mujer Invisible, pudieran destruir el multiverso.

CAPTAIN FATE

PRIMERA APARICIÓN *Man-Thing Vol. 1 #13 (enero, 1975)*
NOMBRE REAL Capitán Jebediah Fate
OCUPACIÓN Pirata **BASE** Barco Corona de la Serpiente, en el Triángulo de las Bermudas (océano Atlántico) **ALTURA** 1,90 m
PESO Desconocido **OJOS** Grises **PELO** Gris
PODERES Ha dejado de envejecer y es invulnerable a algunos tipos de herida.

En 1795, Jebediah Fate era el primer oficial de la reina pirata Maura Hawke cuando se encontraron con el sátiro Khordes, que deseaba una compañera. El traicionero Fate y sus hombres entregaron a Hawke a cambio de un tesoro. Hawke maldijo a Fate y a sus cómplices a navegar por los mares de la eternidad, y la magia de Khordes hizo realidad su maldición. Siglos después, Fate volvió a encontrarse con Khordes y Hawke, ahora reencarnada como la oceanógrafa Maura Spinner, así como con el monstruoso Hombre Cosa (MAN-THING). Aunque Fate fue muerto por arma de fuego, el demonio Thog lo resucitó, y Fate volvió a enfrentarse con el Hombre Cosa, Maura y Khordes. **PS**

CAPTAIN AMERICA

Leyenda viva de la Segunda Guerra Mundial

CAPTAIN AMERICA

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Capitán América

NOMBRE REAL
Steve Rogers

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Brooklyn, Nueva York; Torre Stark, Manhattan

ALTURA 1,88m
PESO 109 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Captain America Comics #1 (marzo, 1941)

PODERES

El suero del supersoldado llevó a Rogers a la cima de la perfección física; capaz de levantar el doble de su propio peso; experto estratega militar; artista marcial y gimnasta de nivel olímpico; resistente a la enfermedad y el cansancio.

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Bucky Barnes, Nick Fury, Sharon Carter, Rick Jones, Halcón, Nómada (Jack Monroe), Vengadores.

ENEMIGOS Cráneo Rojo, Barón Zemo, MODOK, las organizaciones terroristas IMA e Hidra, Calavera.

NÚMERO #1

En su primer número, el Capitán América entra en acción combatiendo a Hitler. El escudo del Capitán cambió a su forma circular en los números siguientes debido a las protestas de los creadores de otro héroe llamado *Shield* (Escudo).



A finales de la década de 1930, con la amenaza de guerra mundial surgida en Europa, el alto mando estadounidense se embarcó en un programa para crear al soldado perfecto. La Operación Renacimiento, encabezada por el Dr. Abraham Erskine, pretendía crear un batallón de combatientes superiores, más fuertes y resistentes que el soldado normal, entrenados y equipados de forma experta: un baluarte contra la agresión nazi. El primer sujeto de pruebas para el revolucionario suero del Supersoldado de Erskine fue el joven Steve Rogers, aspirante a artista que había intentado alistarse pero fue declarado No Apto debido a su fragilidad física.

Abraham Erskine, oculto bajo el nombre de profesor Reinstein, creó el suero del Supersoldado que convirtió al débil Steve Rogers en un espécimen humano perfecto.

EL SUPERSOLDADO

Sometido al tratamiento de Erskine, el cuerpo de Rogers prácticamente duplicó su tamaño, mientras que millones de células sanas eran creadas casi al instante. Su físico fue empujado hasta el límite de la perfección, y toda debilidad o deficiencia fueron eliminadas de él.

Pero en la zona secreta de pruebas se habían infiltrado simpatizantes nazis que asesinaron a Erskine, la única persona que conocía el funcionamiento del proceso. Aunque Rogers capturó rápidamente a los saboteadores, quedó claro que no iba a existir batallón alguno de supersoldados: Steve Rogers sería el único.



El Capitán América llega justo a tiempo de evitar que Sharon Carter sea hecha explotar en el cielo por cortesía de Cráneo Rojo, la amenaza nazi.

Equipado con un escudo rojo, blanco y azul prácticamente impenetrable –producto de un accidente metalúrgico– y entrenado en combate, estrategia, espionaje y artes marciales, Rogers fue rebautizado como Capitán América. Ataviado con un espectacular uniforme de barras y estrellas, se convirtió en símbolo para las tropas estadounidenses y en temida némesis de las fuerzas del Eje.

En sus muchas batallas contra la agresión nazi fue acompañado por un ayudante, el mundano James "Bucky" Barnes, que había descubierto la identidad secreta de Rogers. Juntos, el Capitán y Bucky se abrieron paso a través de las líneas enemigas, derrotando a amenazas nazis

Resultado de un accidente metalúrgico, el escudo del Capitán América es el objeto más indestructible conocido por el hombre.

Entre los enemigos combatidos por el Capitán en la actualidad está MODOK (siglas en inglés de organismo móvil diseñado solo para matar), que fue el resultado de un experimento del siniestro grupo de expertos conocido como IMA (Ideas Mecánicas Avanzadas).

LA MUERTE DE BUCKY

Hacia el final de la II Guerra Mundial, el Capitán y Bucky Barnes tenían intención de frustrar el plan del Barón Zemo para robar un avión teledirigido cargado con una bomba. Mientras el avión despegaba, el Capitán y Bucky saltaron a bordo. El Capitán cayó al mar, pero Bucky se aferró mientras intentaba desactivar la bomba. Ésta explotó, Bucky resultó muerto, y el Capitán ha sido perseguido por el recuerdo desde entonces.

como Cráneo Rojo (Red Skull), Agente Eje o Cruz de Hierro. El dúo se unió a menudo a sus aliados en el grupo Invasores (Invaders), que incluía a la Antorcha Humana (Human Torch) original y a Namor, el príncipe submarino.

En 1945, el Capitán y Bucky tenían la misión de apresar al científico alemán Baron Zemo, que planeaba robar un avión teledirigido experimental de largo alcance diseñado por los británicos. Mientras el avión despegaba, el Capitán y Bucky dieron un salto desesperado para alcanzarlo. El Capitán no pudo mantener su agarre y se desplomó en dirección al suelo… segundos después el avión se autodestruía, acabando con la vida de Bucky Barnes. El cuerpo del Capitán se hundió en las gélidas aguas inferiores, donde quedó congelado en un estado de animación suspendida que se prolongaría en las décadas siguientes.

Para conservar la moral, el alto mando aliado mantuvo en secreto las muertes del Capitán y de Bucky, y reclutó a otros héroes para que representaran el papel de Capitán América. Mientras, el verdadero Capitán dormía en el interior del hielo.

El regreso

Finalmente, mientras buscaban a su adversario Namor (el mismo que había luchado al lado de Steve Rogers en los Invasores), los Vengadores (Avengers) se tropezaron con el cuerpo del Capitán América flotando en aguas heladas, y lo revivieron. Rogers era ahora un hombre fuera de época, un soldado cuya guerra había acabado tiempo atrás. Intentando encontrar un lugar en esta extraña nueva sociedad, el Capitán aceptó la oferta de unirse a los Vengadores, y no tardó en convertirse en el aglutinante que mantenía unido al grupo.

El Capitán también ofreció sus servicios a su antiguo camarada de guerra Nick Fury, ahora director de SHIELD, organización para el mantenimiento de la paz mundial. Trabajando para dicho grupo conoció a Sharon Carter, Agente 13 de SHIELD, que se convertiría en su amante.

En Captain America #25 (marzo, 2007), tras luchar por la libertad y la democracia, el Capitán muere a sus 66 años al parecer a manos de Calavera (Cross Bones) en las puertas del Tribunal donde se le juzga por desacatar la ley antiterrorista de EE UU, que obliga a los superhéroes a inscribirse en un registro policial. **TB**



El criminal reformado Sam Wilson, alias Halcón guardián de Harlem, ha sido uno de los amigos más cercanos del Capitán América, y frecuente compañero en la lucha contra el crimen.



LOS VENGADORES
1 Ojo de Halcón **2** Avispa **3** Halcón **4** Capitán América, líder del grupo **5** Iron Man **6** Visión **7** Bruja Escarlata

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Captain America & The Falcon #153-156*** El Capitán y su colega Halcón deben combatir al Capitán América y al Bucky de reemplazo de la década de 1950, enloquecidos por el suero defectuoso que les dio sus poderes.
- ***Captain America Vol. 4 #1-6*** El Capitán revela al mundo su auténtica identidad de Steve Rogers después de verse obligado a matar a un líder terrorista.
- ***Captain America Vol. 5 #1-14*** El Capitán va tras la pista de Soldado de Invierno, un legendario asesino surgido del pasado ¡que en realidad puede ser su antiguo compañero Bucky Barnes!

A lo largo de los años, el Capitán ha batallado contra el intento de muchos oponentes de ocupar su lugar. Uno de sus contrincantes fue el "Anti-Cap", un equivalente actual creado por la Inteligencia Naval como agente radical antiterrorista. Finalmente, enfrentado a una segunda derrota a manos del Capitán América, Anti-Cap eligió morir antes que ser capturado.



CAPTAIN MAR-VELL

Protector del Universo

CAPTAIN MAR-VELL

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Capitán Marvel

NOMBRE REAL
Mar-Vell

OCUPACIÓN
Capitán de la flota estelar Kree

BASE
Móvil

ALTURA 1,88 m
PESO 109 kg
OJOS Azules
PELO Blanco; transformado a rubio por Eón, guardián cósmico

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Super Heroes #18 (enero, 1968)

PODERES
Gracias a la negabandas, posee gran fuerza (puede levantar 10 toneladas), un alto grado de insensibilidad al daño y la capacidad de volar. También puede permanecer en el espacio exterior sin necesidad de respirar.



Las negabandas kree transforman la energía psíquica de Mar-Vell en un poder increíble.

El Capitán Marvel era miembro de los kree, una raza extraterrestre humanoide que construyó un imperio en la Gran Nube de Magallanes. Era un "kree blanco": su piel tenía el color de los terrestres caucásicos y su fisiología era similar (la mayoría de los kree tienen piel azul). Como capitán de la flota estelar kree, Mar-Vell se distinguió en combate contra los cambiantes skrulls, enemigos ancestrales de los kree.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***The Life of Captain Mar-Vell* 1991 (rec.)** Mar-Vell combate a Thanos y realiza otros actos de heroísmo cósmico.
- ***Avengers* #89-#97** Los Vengadores ayudan a Mar-Vell durante la épica guerra Kree-Skrull.
- ***The Death of Captain Mar-Vell* (rec.)** Mar-Vell sucumbe al cáncer, pero tiene una muerte de héroe.



En su delirio de muerte por cáncer, el Capitán Marvel es perseguido por los terroríficos fantasmas de los enemigos contra los que luchó y a los que derrotó durante su carrera como superhéroe.

Mar-Vell adquirió la capacidad de lanzar rayos de energía solar cuando el profesor Benjamin Savannah salvó la vida de su compañero psíquico enfermo, Rick Jones, usando radiación electromagnética.

En su primera visita a la Tierra, Mar-Vell se hizo pasar por Walter Lawson, un científico muerto.



PROTECTOR

Las cualidades del Capitán Marvel no pasaron inadvertidas para la Inteligencia Suprema (SUPREME INTELLIGENCE), la fuerza que gobernaba a los kree. Recelosa de la creciente capacidad científica de los terrestres, la Inteligencia envió a Mar-Vell a sabotear los programas espaciales humanos. Pero Mar-Vell llegó a respetar a los terrestres y los ayudó, ganándose el apodo de "Capitán Marvel".

Entonces la Inteligencia Suprema usó a Mar-Vell para forjar un vínculo telepático con un ser humano. La Inteligencia pensaba que los humanos poseían un vasto potencial psíquico que ella anhelaba poseer. Luego podría destruir a la humanidad. En secreto, hizo que Mar-Vell se uniera con Rick JONES a través de un par de negabandas kree.

La Inteligencia utilizó el vínculo psíquico con Jones para anular a la flota espacial skrull. El esfuerzo casi le cuesta la vida a Jones, y Mar-Vell usó su propia energía vital para recuperarlo desde el borde de la muerte. Después Mar-Vell derrotó a THANOS, un conquistador en ciernes adorador de la muerte, que deseaba destruir toda la vida del universo. Sobre esta época se encontraría también con Eón, un antiguo y misterioso ser alienígena, que le otorgó la "consciencia cósmica", le convenció de renunciar al belicismo propio de los kree y le designó "Protector del Universo".

MUERTE DE UN HÉROE

Durante un combate contra NITRO, de la Legión Lunática –una organización criminal alienígena formada por un grupo de científicos kree renegados–, Mar-Vell fue expuesto a un gas cancerígeno. A consecuencia de ello, desarrolló cáncer, y murió en Titán, la luna de Saturno, rodeado por su amada Elysius, Rick Jones, los Vengadores (que le hicieron miembro honorífico a título póstumo), y muchos superhéroes amigos. El hijo de Mar-Vell, Genis-Vell, acabaría asumiendo su papel. MT

CAPTAIN MARVEL

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Capitán Marvel III

NOMBRE REAL
Genis-Vell

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Móvil por todo el universo

ALTURA 1,88 m
PESO 88 kg
OJOS Azules
PELO Rubio (se convierte en blanco con la "consciencia cósmica")

PRIMERA APARICIÓN
Silver Surfer Annual #6 (1993)

PODERES
Las negabandas kree confieren fuerza y resistencia superhumanas, la capacidad de volar, de proyectar descargas de energía conmocionadora. Genis-Vell posee "consciencia cósmica", lo que le permite percibir amenazas o peligros cósmicos.

CAPTAIN MARVEL


Las negabandas kree permiten a Genis volar por el espacio exterior sin oxígeno ni protección alguna.

Después de la muerte por cáncer del guerrero kree CAPTAIN MAR-VELL, su amante Elysius, una Eterna (ETERNAL) de Titán, usó muestras de sus células para concebir un hijo al que llamó Genis-Vell. Para ayudar a mantener al pequeño libre de daños, la ciencia titania aceleró su crecimiento de forma que alcanzase rápidamente la madurez física. Tan pronto como descubrió su heroico linaje, Genis-Vell se puso las negabandas de su padre y se convirtió en aventurero, apropiadamente llamado Legado. Más tarde, adoptaría el nombre de su padre, "Capitán Marvel".

Para salvar la vida de Rick JONES, viejo amigo de su padre, la estructura atómica del nuevo Capitán Marvel fue vinculada a la suya. Esto significaba que siempre que Marvel estuviera en la dimensión de la Tierra, Rick Jones era lanzado a un microverso, y viceversa. En contacto mental mutuo, Jones actuaba como consejero de Genis-Vell.

VÍNCULO ROTO

Posteriormente Genis-Vell enloqueció y ayudó a los seres conceptuales Entropía y Epifanía a destruir el universo. Sin embargo, tras hacerlo desencadenó un nuevo Big Bang, recreando el cosmos. Nuevamente enloquecido, Genis era una amenaza para el universo. Elysius y otro titán, Eros, lograron devolverle la cordura. El lazo entre Jones y Genis fue deshecho, permitiéndoles una existencia separada en la Tierra.

Después de que Atlas derrotara a Genis dejándolo moribundo, el BARÓN ZEMO utilizó piedras lunares para sanar su cuerpo. Genis tomó el nombre de Fotón y se unió a los THUNDERBOLTS. Zemo averiguó que el efecto de las piedras lunares sobre Genis podía causar la destrucción del universo; en consecuencia, mató a Genis y dispersó su cuerpo por la dimensión oscura.

El nombre "Capitán Marvel" fue usado brevemente por Phyla-Vell, hermana de Genis, creada por Elysius de forma similar a él. **PS**

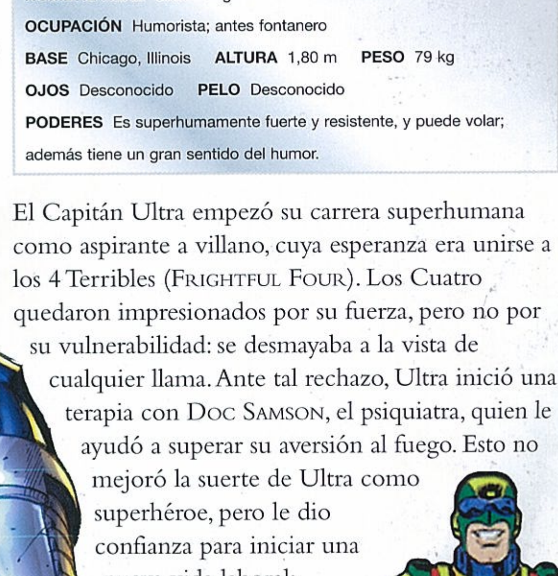
Tras su pelea con Atlas, Genis absorbió las negabandas kree (mostradas aquí en sus muñecas) al interior de su cuerpo.

Mónica Rambeau fue conocida primero como Capitana Marvel y luego como Fotón. Cuando Genis tomó este nombre (dcha.), Rambeau se rebautizó como Púlsar.

CAPTAIN UNIVERSE

NOMBRE ESPAÑOL Capitán Universo
PRIMERA APARICIÓN *Micronauts #8 (agosto, 1979)*
NOMBRE REAL Varios; entre ellos Ray y Steve Coffin, Monty Walsh
OCUPACIÓN No aplicable **BASE** Móvil **ALTURA** Varias
PESO Varios **OJOS** Varios **PELO** Varios
PODERES Capitán Universo es cualquier persona dotada con el Uni-poder; sus capacidades incluyen superfuerza, vuelo y alteración de la estructura molecular de los objetos.

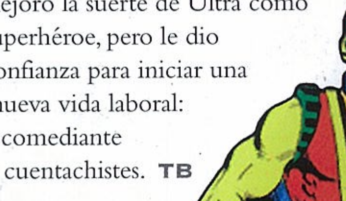
El Uni-poder es una energía que emana del microverso bajo la forma de un coágulo de energía, y que otorga a un individuo los poderes y conocimiento del Capitán Universo, así como un traje especial. El Uni-poder solo permanece con el individuo un corto periodo antes de seguir el viaje. La transferencia de una persona a otra es casi instantánea: el cosmos no queda nunca sin un Capitán Universo. En años recientes, el poder ha sido portado por ex astronautas, ladrones escaladores e individuos tan notables como Bruce Banner (*ver* HULK) y el Doctor Extraño (DOCTOR STRANGE). **AD**



CAPTAIN ULTRA

NOMBRE ESPAÑOL Capitán Ultra
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #177 (diciembre, 1976)*
NOMBRE REAL Griffin Gogol
OCUPACIÓN Humorista; antes fontanero
BASE Chicago, Illinois **ALTURA** 1,80 m **PESO** 79 kg
OJOS Desconocido **PELO** Desconocido
PODERES Es superhumamente fuerte y resistente, y puede volar; además tiene un gran sentido del humor.

El Capitán Ultra empezó su carrera superhumana como aspirante a villano, cuya esperanza era unirse a los 4 Terribles (FRIGHTFUL FOUR). Los Cuatro quedaron impresionados por su fuerza, pero no por su vulnerabilidad: se desmayaba a la vista de cualquier llama. Ante tal rechazo, Ultra inició una terapia con DOC SAMSON, el psiquiatra, quien le ayudó a superar su aversión al fuego. Esto no mejoró la suerte de Ultra como superhéroe, pero le dio confianza para iniciar una nueva vida laboral: comediante cuentachistes. **TB**



CARDIAC

NOMBRE ESPAÑOL Cardiaco
PRIMERA APARICIÓN (Dr. Wirtham) *Amazing Spider-Man #342 (diciembre, 1990)*, (Cardiaco) *Amazing Spider-Man #343 (enero, 1991)*
NOMBRE REAL Dr. Elias "Eli" Wirtham
OCUPACIÓN Cirujano, investigador, vigilante **BASE** Nueva York
ALTURA 1,99 m **PESO** 136 kg **OJOS** Marrones **PELO** Negro
PODERES Fuerza, velocidad y energía superhumanas, piel resistente a las balas, puede lanzar descargas de partículas beta.

Joshua, hermano de Elias Wirtham, murió a causa de una enfermedad rara después de que las compañías de seguros se negaran a pagar tratamientos no comprobados. El Dr. Wirtham dedicó su vida a la investigación médica, luchando en secreto contra quienes sacaban beneficio del sufrimiento. Su corazón había sido reemplazado por un reactor de partículas beta, y su piel por una malla de vibranium que transmitía las partículas a sus músculos, dándole una fuerza asombrosa. Como Cardiaco, ha chocado con SPIDER-MAN. **PS**

CARRION

El primer carroña era un clon de Miles Warren, que había sido el Chacal (JACKAL), enemigo de SPIDER-MAN. Antes de morir, Warren dejó un clon de sí mismo en una cápsula, pero algo salió mal y la criatura que surgió parecía un cadáver andante. Carroña murió en un incendio tras un combate con Spiderman. Años después, Malcolm McBride, un estudiante de posgrado compañero de Peter Parker, descubrió un tubo de ensayo que contenía una creación genética de Warren: el "virus Carroña". El virus consumió a McBride y lo convirtió en una segunda encarnación de Carroña. Cuando el Dr. William Allen examinaba el cuerpo de Miles Warren, fue infectado por el virus, y se convirtió en la tercera y más poderosa encarnación de Carroña. **MT**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Carroña
NOMBRE REAL
"Miles Warren" (en realidad es un clon del Warren original)
OCUPACIÓN
Ninguna
BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 79 kg
OJOS Amarillos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Spectacular Spider-Man #25 (diciembre, 1978)

CARRION

PODERES
Puede repeler la materia viva y destruirla con su contacto; levitar, reducir la densidad de su cuerpo hasta hacerse casi intangible, y teletransportarse.



CARNAGE



CARNAGE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Matanza
NOMBRE REAL
Cletus Kasady
OCUPACIÓN
Esparcidor del Caos
BASE
Nueva York

ALTURA 1,85 m
PESO 86 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #244 (febrero, 1991)

PODERES
Fuerza superhumana; puede generar hebras para colgarse y armas con filo; capaz de anular el sentido arácnido de Spiderman.

El asesino múltiple Cletus Kasady compartía celda con Eddie Brock, hospedador del parásito Veneno (VENOM), cuando el simbionte llegó para intentar una fuga. Veneno dejó atrás un vástago, que se unió con Kasady para producir un nuevo simbionte, la criatura conocida como Matanza. El vínculo entre Matanza y Kasady es más profundo que el existente entre Brock y Veneno; de hecho, se refieren a sí mismos como "yo" en vez de como "nosotros". Matanza es, además, mucho más poderoso, violento y mortal que su padre. Después de su primer encuentro con la criatura, SPIDER-MAN tuvo que pedir ayuda a la Antorcha Humana (HUMAN TORCH), e incluso a Veneno, para vencerla. Ha luchado al lado de Demoduende (DEMOGOBLIN), DOPPELGANGER, Grito (SHRIEK) y Carroña (CARRION), y se ha fundido con Ben Reilly, Estela Plateada (SILVER SURFER) y John JAMESON. Una vez, Matanza llegó a ser reabsorbido en Veneno, pero Kasady se fundió con una versión de la criatura que había estado habitando la Zona negativa. En la actualidad, Matanza está encarcelado pero, con su récord de fugas del Instituto Ravencroft, todavía supone un peligro muy real. **AD**

Como su padre Veneno, Matanza vio rápidamente a Spiderman como su archinémesis.

CELESTIALS

FICHA

CELESTIALES CONOCIDOS ARISHEM EL JUEZ, ESON EL BUSCADOR, EXITAR EL EXTERMINADOR, GAMMENON EL RECOLECTOR, HARGEN EL MEDIDOR, JEMIAH EL ANALIZADOR, NEZZAR EL CALCULADOR, ONEG EL SONDEADOR, TEFRAL EL SUPERVISOR, ZIRAN EL PROBADOR, EL QUE ESTÁ POR ENCIMA DE TODOS

ALTURA (media) 600 m
PESO (medio) 260 t

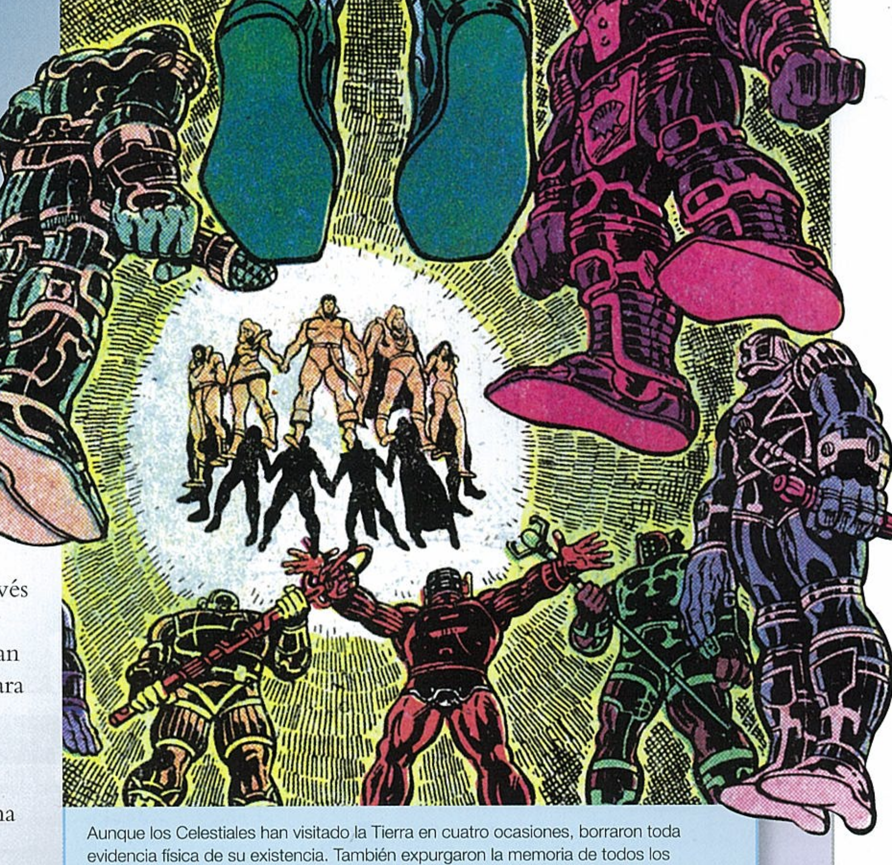
PRIMERA APARICIÓN
Eternals #1 (julio, 1976)

PODERES

Poder cósmico según una escala que no tiene comparación con los estándares terrestres; han visitado la Tierra, pero erradicaron toda evidencia y recuerdo de su existencia.

CELESTIALS

Los Celestiales son una raza de dioses espaciales prácticamente inmortales cuyas mentes conscientes se gestaron en forma de galaxias vivientes durante más de un millón de años. Una vez el Celestial es considerado digno, esta mente es revestida con una armadura corporal prácticamente indestructible, "trascendente dimensionalmente" (mucho mayor en su interior de lo que parece por fuera). Cada Celestial parece tener un propósito específico. Apenas se conocen docena y media por su nombre y función, pero se cree que existen muchos más. Por razones que solo ellos conocen, viajan a través del universo realizando experimentos genéticos. Regresan un millón de años más tarde para juzgar el resultado de sus experimentos. Si el mundo es juzgado favorablemente, se le permite seguir. Si no, se elimina toda vida de él. **TD**



Aunque los Celestiales han visitado la Tierra en cuatro ocasiones, borraron toda evidencia física de su existencia. También expurgaron la memoria de todos los humanos que los vieron.

CENTURIUS

FICHA

NOMBRE REAL
Dr. Noah Black
OCUPACIÓN
Genetista
BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Nick Fury, Agent of SHIELD #2 (julio, 1968)

PODERES

Genio científico especializado en genética; se hizo evolucionar a sí mismo al nivel de espécimen humano perfecto, con la fuerza, agilidad y resistencias consiguientes; porta una armadura de alta tecnología dotada de diversas armas; los experimentos con su dispositivo evolucionador han aumentado su esperanza de vida.

CENTURIUS

La burla de la comunidad científica llevó al brillante Dr. Noah Black a ocultarse lejos de ella, en la isla Valhalla, donde empezó a experimentar sobre sí mismo con su Evolucionador. Sus experimentos le hicieron superevolucionar, pero también incrementaron sus manías, y acabó por creer que la humanidad debía ser aniquilada para empezar de nuevo. Adjudicándose el nombre Centurius, Black pretendía reunir especímenes superiores de vida de todo el mundo, conducirlos a un arca y luego destruir la civilización humana mientras él y sus seleccionados esperaban en el cielo sobre la Tierra. Un siglo después, tomarían tierra y reclamaría el mundo. Su plan inicial fue desbaratado por Nick FURY y SHIELD, pero Centurius siguió amenazando la seguridad mundial. Hoy está bajo custodia de SHIELD, en la prisión de máxima seguridad conocida como la Balsa. **TB**

Centurius pretendía convertir el mundo en un nuevo Jardín del Edén.

CENTURY

NOMBRE ESPAÑOL Siglo
PRIMERA APARICIÓN *Force Works #1 (julio, 1994)*
NOMBRE REAL Century **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE/ALTURA/PESO/OJOS Desconocido **PELO** Blanco
PODERES Combina los recuerdos, habilidades y capacidades de un centenar de hodomures; proyecta energía por las manos; porta el Parallax, un arma cortante que mantiene ligadas sus múltiples personalidades y le permite viajar entre dimensiones.



Tras la destrucción del mundo Hodomur por la entidad extradimensional Lore, los supervivientes crearon un nuevo ser a partir de un centenar de ellos. Esta criatura, llamada Siglo, estaba obligada a localizar y destruir a Lore, y se le dio una duración vital de cien años para lograr tal objetivo. Durante esta búsqueda, Siglo fue esclavizado por el pirata Broker, que vació su mente: solo permanecía el deseo de encontrar a Lore. Y este deseo lo condujo a la Tierra, donde formó parte del grupo de superhéroes Fuerza de Choque (FORCE WORKS) hasta su disolución. Lore murió –destruido por la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH)– y se desconoce el paradero de Siglo. **AD**

Cerise

NOMBRE ESPAÑOL Cereza

PRIMERA APARICIÓN *Excalibur #47 (marzo, 1992)*

NOMBRE REAL Cerise **OCUPACIÓN** Soldado

BASE Imperio Shi'ar **ALTURA** 1,77 m **PESO** 59 kg

OJOS Marrones **PELO** Moreno

PODERES Usa la energía de la luz roja del espectro para crear armas, campos de fuerza, vórtices y escudos. Puede volar, lanzar rayos de energía y mantener la respiración durante 7 minutos.

Cereza es una extraterrestre de la raza Shi'ar, la cual absorbe a otras culturas al interior de su vasto imperio interplanetario por medio de la conquista violenta. Desilusionada con las brutales tácticas del aparato bélico shi'ar, Cereza desertó de su ejército y huyó a la Tierra. Aquí se hizo miembro de Excalibur, un grupo de mutantes ramificado de la Patrulla-X (X-Men). Cereza se enamoró de Rondador Nocturno (Nightcrawler), miembro en esa época de Excalibur.

Pasado un tiempo, Lilandra, emperatriz shi'ar, perdonó a Cereza y la condujo de vuelta al Imperio como agente de investigación para los informes de brutalidad shi'ar. **MT**

Chamber

NOMBRE ESPAÑOL Cámara

PRIMERA APARICIÓN *Generation X #1 (noviembre, 1994)*

NOMBRE REAL Jonothon Starsmore

OCUPACIÓN Agente de campo de Arma-X **BASE** Móvil

ALTURA 1,75 m **PESO** 64 kg **OJOS** Marrones **PELO** Cobrizo

PODERES Puede manipular el horno de energía psiónica de su pecho para lanzar rayos conmocionadores o hacer explotar objetos; posee telepatía de corto alcance.

El poder mutante de Jonothon "Jono" Starsmore se manifestó cuando una explosión de energía psiónica en el interior de su pecho desintegró la mitad inferior de su cara. Capaz de comunicarse solo por telepatía, Jono se hizo taciturno e introvertido. Como Cámara, ayudó a fundar Generación-X (Generation X), y más tarde se unió a la Patrulla (X-Men). Una larga relación con su compañera Vaina (Husk) acabó de mala manera cuando ella inició un romance con Arcángel (Archangel). Recientemente, agentes de Arma-X han reclutado a Cámara como agente de campo, y sus científicos parecen haber reparado su cara. **DW**

Chameleon



Dimitri Smerdiakov creció en Rusia como hermano bastardo y sirviente de Sergei Kravinoff, quien más adelante sería conocido como Kraven el Cazador. Smerdiakov acabó convirtiéndose en el espía mercenario conocido como Camaleón, famoso como maestro del disfraz. Al principio dependía del maquillaje, de la ropa y de sus dotes como actor; ahora usa un suero y una ropa especiales para hacerse pasar por otros.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Camaleón

NOMBRE REAL
Dimitri Smerdiakov

OCUPACIÓN
Espía y criminal profesional

BASE
Móvil

ALTURA No revelada
PESO No revelado
OJOS No revelado
PELO No revelado

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #1 (marzo, 1963)

PODERES
Un suero experimental hace su carne maleable, de forma que puede cambiar su aspecto sin usar maquillaje ni prótesis. Su traje contiene "material con memoria" que responde a sus impulsos nerviosos y cambia de apariencia a voluntad.

El primer choque del Camaleón con su némesis, Spider-Man, se produjo cuando intentó implicar al trepamuros en el robo de los planos de un sistema de defensa antimisiles. Spiderman lo capturó y lo desenmascaró como el auténtico ladrón. Camaleón también ha combatido contra otros superhéroes, entre ellos Hulk y Daredevil. Después de que el Kraven original se suicidara, Camaleón perdió la cordura y saltó desde un puente. Sin embargo, reapareció con vida en una institución mental, y ha reanudado su carrera criminal. **PS**

Champion of the Universe

NOMBRE ESPAÑOL Campeón **PRIMERA APARICIÓN** *Marvel Two-In-One Annual #7 (1982)* **NOMBRE REAL** Tryco Slatterus **OCUPACIÓN** Competidor **BASE** Móvil

ALTURA 2,80 m **PESO** 2.290 kg **OJOS** Plateados (sin pupila) **PELO** Rojo

PODERES Canaliza el poder primordial, la energía derivada del Big Bang, hacia su forma física; ello le convierte en una máquina perfecta de lucha. También domina cientos de artes marciales de todo el universo.



El origen del Campeón, como el de muchos de los Primigenios (Elders of the Universe), se pierde en el tiempo. Auténtico inmortal, se ha dedicado a la autoperfección física para evitar el aburrimiento. Se considera a sí mismo el espíritu viviente de la competición y el rival eterno que se esfuerza por lograr la grandeza. Después de entrenar durante milenios, viajó por el universo desafiando a los campeones de cada planeta a un combate personal. Si los encuentra poco dignos, extermina toda vida de su planeta. Vencedor en más de 50.000 combates, nunca ha conocido la derrota. En una ocasión retó a los grandes héroes de la Tierra a un encuentro, y quedó especialmente impresionado por la bravura de la Cosa (Thing). **TD**

CHAMPIONS OF XANDAR

NOMBRE ESPAÑOL Campeones de Xandar
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #208 (julio, 1979)*
BASE Planeta Xandar, nave espacial Nova-Prime
MIEMBROS CLAVE Y PODERES
Nova Vuela; fuerza superhumana, invulnerabilidad.
Protector Capacidad psiónica.
Fuente de Poder Extrae energía de cualquier fuente, incluidos los seres vivos.
Cometa Vuela; puede proyectar energía eléctrica.
Crimebuster No tiene poderes superhumanos.

Los Campeones de Xandar era un grupo de seres superhumanoides creado para proteger el planeta Xandar, que había sufrido tres devastadoras invasiones alienígenas. En la primera, los luphom destrozaron en pedazos el planeta. Los supervivientes reunieron los cuatro fragmentos mayores conectándolos con puentes inmensos y reconstruyeron su civilización.

La segunda invasión fue la de los metamorfos SKRULLS, que deseaban anexionar Xandar a su imperio. Los xandarianos habían mantenido una milicia, el Cuerpo Nova, desde la primera invasión, y resistieron. Fueron apoyados por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), y luego por un grupo de xandarianos y héroes terrestres que se coaligaron como los Campeones de Xandar. Juntos, el Cuerpo Nova y los Campeones repelieron la invasion skrull, aunque Crimebuster murió. La tercera invasión, llevada a cabo por NEBULA, aniquiló a toda la población, incluidos los Campeones que quedaban. **MT**



LOS CAMPEONES DE XANDAR
1 Cometa ***2*** Nova ***3*** Fuente de Poder ***4*** Protector ***5*** Crimebuster

CHANCE

NOMBRE ESPAÑOL Azar
PRIMERA APARICIÓN *Web of Spider-Man #15 (junio, 1986)*
NOMBRE REAL Nicholas Powell
OCUPACIÓN Mercenario; jugador **BASE** Nueva York
ALTURA 1,83 m **PESO** 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Su traje blindado contiene muñequeras lanzarrayos, tobilleras con cohetes para el vuelo, armas diversas y accesorios varios.

Ludópata y amante empedernido del riesgo, Nicholas Powell tomó el nombre de Azar y buscó trabajo como mercenario para satisfacer su ansia de emociones. El *modus operandi* típico de Azar consiste en apostar sus honorarios a doble o nada contra sus posibilidades de éxito: si pierde, no cobra. Los encargos recibidos le han llevado al conflicto con numerosos superhéroes, entre ellos SPIDER-MAN y DAREDEVIL. Azar carece totalmente de moral… pero se jacta de su talento para vencer las probabilidades. **TB**

CHANDLER

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #347 (septiembre, 1988)*
NOMBRE REAL Marlo Chandler Jones
OCUPACIÓN Fue actriz, instructora de aeróbic, presentadora de televisión y copropietaria de una tienda de cómics
BASE Los Ángeles, California **ALTURA** 1,72 m
PESO Desconocido **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES Tiene la fuerza de una mujer normal que hace ejercicio con regularidad



Marlo Chandler fue novia de HULK cuando él era "Joe Arreglalotodo", matón del crimen organizado. Más tarde, saldría con Rick JONES, amigo de Hulk. Jacqueline Shorr, una desequilibrada que aseguraba ser la madre de Rick, asesinó a Marlo, pero esta fue resucitada por el Líder (LEADER). Marlo y Rick se casaron y tuvieron su propio programa televisivo, *En casa con los Jones*. La pareja se separó durante un tiempo y Marlo tuvo un "asunto" con Dragón Lunar (MOONDRAGON) antes de volver con Rick. **PS**

CHANGELING

Miembro en el pasado de la organización terrorista Factor Tres, Cambiante se pasó al bando contrario al saber que su líder, el alienígena Maestro Mutante, pretendía eliminar a la humanidad. Cuando descubrió que padecía una enfermedad terminal, decidió compensar sus delitos pasados. Se dirigió al PROFESSOR X y se ofreció voluntario para apoyar a la Patrulla-X. La casualidad quiso que Xavier necesitara retirarse de sus actividades para rechazar una invasión alienígena inminente. Cambiante aceptó suplantar al profesor durante su ausencia. Pero su liderazgo de la Patrulla-X quedó cercenado cuando resultó muerto en una escaramuza contra el loco Príncipe Grotesko. **AD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Cambiante
NOMBRE REAL
Desconocido
OCUPACIÓN
Criminal reformado; una vez líder de Patrulla-X
BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #35 (agosto, 1967)

CHANGELING

PODERES
Cambiante era un metamorfo capaz de adoptar la apariencia y voz de otros humanoides; capacidad telequinética limitada.



Cambiante se enmendó aceptando el puesto del Profesor-X a petición de este.

Charcoal

NOMBRE ESPAÑOL Carbón
PRIMERA APARICIÓN *Thunderbolts #19 (octubre, 1998)*
NOMBRE REAL Charles Burlingame
OCUPACIÓN Aventurero; estudiante **BASE** Monte Charteris, Colorado
ALTURA 1,70 m **PESO** 61 kg **OJOS** Marrones **PELO** Negro
PODERES Se transforma en un ser compuesto de carbón; manipula el calor y puede remodelarse según cualquier forma de carbono, del carbón ardiente al diamante.

Cuando el padre de Charles Burlingame lo llevó a una reunión de las Fuerzas Imperiales de América, el científico Arnim Zola realizó una prueba genética al niño y descubrió sus poderes superhumanos potenciales. Le inyectó sustancias químicas que lo transformaron en Carbón el Incendiario. Al principio, Carbón se unió a un grupo llamado Brigada de los Matones y combatió contra Thunderbolts. Más tarde, ya como miembro de Thunderbolts, fue testigo de la muerte de Jolt. Dejó el grupo para unirse a los Redentores, donde luchó contra su padre que seguía siendo miembro de las Fuerzas Imperiales. **MT**



Charlie-27

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Super Heroes #18 (enero, 1969)*
NOMBRE REAL Charlie-27 **OCUPACIÓN** Soldado; aventurero
BASE Nave estelar Icarus **ALTURA** 1,83 m **PESO** 252 kg
OJOS Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; alta resistencia a heridas y enfermedades; soporta la gravedad de Júpiter (2,5 veces la de la Tierra); piloto y maestro estratega.



En un futuro posible, Charlie-27 es un piloto militar especial, miembro de una raza de humanos genéticamente mejorados enviados a vivir en Júpiter para su explotación minera. Tras completar un periodo de servicio en solitario en el espacio, se entera de que la raza alienígena de los badoon ha invadido el Sistema Solar y ha masacrado a los habitantes de Júpiter, Plutón, Mercurio y la Tierra. Uniéndose a Martinex (Plutón), Nikki (Mercurio), Yondu (Centauri V) y Vance Astro (Tierra), Charlie-27 ayudó a expulsar a los badoon, y después a proteger toda la galaxia. **TD**



Luke Cage acabó con la carrera criminal de Chemistro casi antes de que esta empezara.

Chemistro

Triste y ligeramente patética: así podría describirse la historia del primer hombre que vistió el traje de Chemistro. Insatisfecho con su posición de investigador en Mainstream Motors, Curtis Carr se embarcó en un proyecto personal: el desarrollo de una "pistola transmutadora" capaz de trocar una sustancia en otra.

Cuando fue despedido por negarse a entregar el arma a su jefe, asumió la identidad de nuevo supervillano, Chemistro, e inició una serie de ataques contra su ex patrón. Su vengativa orgía de destrucción terminó durante un forcejeo con el Hombre Poder (Power Man), cuando Carr se disparó accidentalmente en un pie y lo convirtió en acero.

Lisiado cuando su pie de acero se convirtió en polvo, Carr acabó en la cárcel, donde Arch Morton, otro preso, le obligó a entregarle los secretos de la pistola alquímica. Aunque la nueva versión explotó en la mano de Morton, el accidente dotó a su mano izquierda de un poder alquímico similar. Al abandonar la prisión, un reformado Carr desarrolló un dispositivo llamado nulificador, y Luke Cage pudo usarlo para neutralizar a Morton.

El tercer Chemistro resultó ser Calvin, el hermano de Carr, que robó una nueva versión de la pistola transmutadora; aunque también fue derrotado, en esta ocasión por el Hombre Poder y Puño de Hierro (Iron Fist). **AD**

FICHA

NOMBRE REAL
Curtis Carr

OCUPACIÓN
Científico y criminal reformado

BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 84 kg
OJOS Marrones
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Luke Cage, Hero for Hire #12 (agosto, 1972)

PODERES
Carece de poderes superhumanos; posee una pistola alquímica, arma diseñada por él que puede transmutar una sustancia en otra.



Aunque pudiera parecerlo, el centelleante atuendo de Chemistro no evita que pierda un pie cuando se dispara accidentalmente a sí mismo.



La pistola alquímica era vital en el esfuerzo de Chemistro por convertirse en un vil criminal. Mal tirador con cualquier otra arma, su carrera rufianesca estaba abocada a ser efímera.

Cheney, Lila

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants Annual #1 (1984)*
NOMBRE REAL Lila Cheney **OCUPACIÓN** Cantante; ladrona
BASE Una esfera de Dyson en algún lugar de la Vía Láctea
ALTURA 1,72 m **PESO** 55 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Posee la capacidad mutante de teleportarse a sí misma y a otras personas y objetos a distancias intergalácticas.

Aclamada cantante de rock en la Tierra, Lila Cheney andaba simultáneamente tras una carrera bien distinta entre las estrellas. Usando el don mutante de teleportarse, Lila se ganó la reputación de ser una de las ladronas más importantes del universo. Su alianza con los Nuevos Mutantes (New Mutants) y su romance con Bala de Cañón (Cannonball) le llevaron a reducir sus actividades criminales. Desde su ruptura, aún está por ver si ella ha abandonado definitivamente su vida criminal. **TB**

Chthon

Chthon fue uno de los primeros Dioses Antiguos en aparecer sobre la Tierra, poco antes de la aparición del hombre. Habitaba junto a su hermana Gaea las porciones secas del planeta (ni los mares ni el cielo) y probablemente ayudó a crear grandes masas de tierra como las que conocemos hoy.

Chthon era un erudito: escribió sobre un pergamino todo el conocimiento místico que había adquirido. Este documento empezó a ser conocido como el Darkhold o Libro de los pecados. Su deseo era usarlo como medio para manipular a los peones terrenos, además de ser un talismán mágico que funcionaba como portal a esta dimensión, lo que permitiría a Chthon regresar algún día a la Tierra. **MT**

CHTHON

FICHA
NOMBRE REAL
Chthon
OCUPACIÓN
Dios Antiguo
BASE
Esfera extradimensional desconocida

ALTURA Desconocida
PESO Desconocido
OJOS Rojos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #187 (septiembre, 1979)

PODERES
Formidable manipuladora de las fuerzas místicas. Su metabolismo alienígena le da más fuerza y resistencia que a un ser humano de similar altura y peso.

Circus of Crime

CIRCUS OF CRIME

FICHA
MIEMBROS
JEFE DE PISTA (Maynard Tibolt), **BRUTO EL FORZUDO** (Bruno Olafsen), **PAYASO** (Eliot "Crafty" Franklin), **TRAGA-FUEGOS** (Tomas Ramirez), **LOS HERMANOS GAMBONNOS** (Ernesto and Luigi), **BALA DE CAÑÓN** (Jack Pulver), **LAZO VIVIENTE** (Rance Preston), **PRINCESA PITÓN** (Zelda DuBois), **RAJAH** (Kabir Mahadevu), **TEENA LA MUJER GORDA** (nombre desconocido)

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 1 #3 (julio, 1962)

PODERES
La mayoría de los miembros del Circo tienen habilidades y capacidades que encajan con sus nombres artísticos; luego estas se adaptan a fines criminales. La Princesa Pitón es encantadora de serpientes; Rajah es entrenador de elefantes; y Lazo Viviente posee una soga electrificada.

El Circo del Crimen está en movimiento constante, funcionando bajo muy diversos nombres comerciales. Normalmente entran en ciudades pequeñas y regalan gran cantidad de entradas para asegurarse el lleno. Una vez comenzada la función, el Jefe de Pista usa un dispositivo hipnótico de su chistera para inducir un profundo trance al público. Entonces roban a los espectadores, e incluso en ocasiones saquean el pueblo entero. Una sugestión posthipnótica suele impedir que las víctimas identifiquen a los miembros del Circo o recuerden detalles sobre el crimen. ¡Solo recuerdan haberlo pasado de maravilla en el circo!

A pesar de las habilidades del Jefe de Pista y sus cómplices, el Circo no siempre ha salido impune de sus robos en masa. Cuando el Jefe de Pista intentó convertir a Hulk en una atracción monstruosa, fue incapaz de hipnotizar al enfurecido gigante verde… con los resultados inevitables. **TB**



Originario de Austria, el Jefe de Pista trasladó su circo a EE UU cuando creyó que allí podría hacerse rico. Solo recurrió al crimen al comprobar que su pequeña cuadrilla sería incapaz de competir con las grandes compañías circenses.



El dispositivo usado por el Jefe de Pista tiene alcance suficiente para hipnotizar a un estadio lleno.





Primer encuentro del Dr. Extraño y Clea.

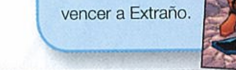
CLEA

La princesa faltinia Clea, hasta hace poco regente de la Dimensión Oscura, ha sufrido numerosas vicisitudes a lo largo de su vida. Hija del príncipe Orini y de Umar, influyentes personajes de su dimensión, Clea se vio envuelta en gran parte de la agitación política que afligió a ese universo. El Doctor Extraño (DOCTOR STRANGE) conoció a Clea durante una de sus primeras incursiones en su mundo, y ha tenido una importante influencia en su vida. Juntos lucharon contra el demonio DORMAMMU, y durante esos combates se enamoraron. Inevitablemente, tales luchas no estaban exentas de peligro, y durante un tiempo Clea quedó atrapada por Dormammu en un universo de bolsillo. Tras ser rescatada por Extraño, Clea pasó varios años en Nueva York, donde se convirtió en su discípula y en su amante.

Cuando regresó a su hogar, encabezó una rebelión contra su madre, que había usurpado el trono. Aunque ocupó el puesto de esta, fue por poco tiempo, ya que ella también era una usurpadora: la agitación de sus primeros años parece continuar a lo largo de su edad adulta. **AD**



Ni una cabeza en llamas ayudará a Dormammu a vencer a Extraño.



CLEA

FICHA

NOMBRE REAL
Clea

OCUPACIÓN
Ex regente de la Dimensión Oscura

BASE
Dimensión Oscura

ALTURA 1,72 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #125 (noviembre, 1964)

PODERES
Formidable manipuladora de las fuerzas místicas. Su metabolismo alienígena le da más fuerza y resistencia que a un ser humano de similar altura y peso.

CLOAK AND DAGGER

Tyrone Johnson era un adolescente afroamericano cuyo tartamudeo le impidió trágicamente salvar a su amigo Billy de recibir un disparo cuando un policía lo confundió con un ladrón. Tandy Bowen, una adolescente blanca, se sentía abandonada y no querida por su acaudalada madre.

Ambos se escaparon de sus casas y, al llegar a Nueva York, se encontraron en la terminal de autobuses de la Autoridad Portuaria.

Unos hombres que trabajaban para Simon Marshall, un químico sin escrúpulos que había desarrollado una nueva droga sumamente adictiva para MAGGIA, les ofrecieron un lugar donde quedarse. Marshall estaba probando la droga sobre fugitivos capturados. Pero mientras que la droga mataba a los demás, activó las capacidades mutantes latentes en Johnson y Bowen. Al observar que ahora parecía una sombra viviente, Johnson se envolvió en una tela, y atrapó a varios hombres de Marshall bajo la negrura de su "capa"; mientras, Bowen abatió al resto con "puñales de luz".

Johnson y Bowen decidieron usar sus poderes superhumanos para salvar a niños y adolescentes de traficantes de drogas y otros criminales, y se convirtieron en la pareja de vigilantes Capa y Puñal. **PS**



A pesar de sus distintos orígenes, los fugitivos Johnson y Bowen trabaron la más estrecha amistad.



Los "cuchillos de luz" de Puñal son manifestaciones de la energía vital que reside en todo ser viviente. Puñal genera más energía que los humanos normales, y la usa para alimentar el hambre de Capa por esa "luz".

CLOAK AND DAGGER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Capa y Puñal

NOMBRE REAL
Tyrone Johnson, Tandy Bowen

OCUPACIÓN
Vigilantes

BASE
Iglesia del Espíritu Santo, Nueva York

ALTURA (Capa) 1,83 m (Puñal) 1,65 m
PESO (Capa) 79 kg (Puñal) 52 kg
OJOS (Capa) Marrones (Puñal) Azules
PELO (Capa) Moreno (Puñal) Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Spectacular Spider-Man #64 (marzo, 1982)

PODERES
Capa puede abrir un portal a una "dimensión oscura" y proyectar a ella a sus enemigos; se teleporta a sí mismo y a otros. Puñal lanza "dagas de luz", energía psiónica que priva a la víctima de parte de su energía vital; también puede limpiar los organismos de drogas y venenos.

Cobra

PRIMERA APARICIÓN *Journey into Mystery #98 (noviembre, 1963)*
NOMBRE REAL Klaus Voorhees **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Manhattan; antes la Ciudadela Serpiente, en el estado de Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **PELO** No tiene
PODERES Sus huesos son flexibles, prácticamente irrompibles: puede realizar proezas de contorsión sobrehumana.

Klaus Voorhees trabajó en la India como ayudante del profesor Shektor, un científico que investigaba antídotos contra el veneno de serpientes. Voorhees envenenó mortalmente al científico, pero fue mordido él mismo por una cobra radiactiva. El veneno de la cobra y un antídoto experimental mutaron radicalmente a Voorhees. Como Cobra, Voorhees fue inicialmente derrotado por el dios del trueno, Thor. Aliado en el crimen con Mister Hyde, ambos han combatido repetidamente contra Thor y Daredevil. Cobra también se ha unido a otros criminales serpentinos en el Escuadrón Serpiente y en la Sociedad Serpiente (Serpent Society). Poco después de asumir el liderazgo de la Sociedad, cambió su nombre por el de Rey Cobra. **PS**



Collector

NOMBRE ESPAÑOL Coleccionista
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #28 (junio, 1966)*
NOMBRE REAL Taneleer Tivan **OCUPACIÓN** Conservador
BASE Móvil **ALTURA** 1,88 m **PESO** 204 kg **OJOS** Blancos
PELO Blanco **PODERES** Inmortalidad, precognición y telepatía; manipula la energía cósmica para cambiar de tamaño y forma; el Asimilador Temporal le permite viajar en el tiempo.

El Coleccionista, uno de los Primigenios (Elders of the Universe), vislumbró la destrucción de toda la vida por Thanos, y empezó a recolectar especímenes para una futura repoblación. Fue asesinado por Korvac, pero retornó a la vida cuando el Gran Maestro (Grandmaster), otro Primigenio, ganó una apuesta a la Muerte. El Coleccionista poseyó brevemente la Gema de la Realidad, pero la perdió a manos de Thanos, quien la buscaba para completar el Guantelete del Infinito. Recientemente, el Coleccionista permitió a la Cofradía invadir la Tierra, esperando recoger a los supervivientes de la mermada población. **DW**

Colossus

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Coloso

NOMBRE REAL
Piotr Nikolaievich Rasputin

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos

ALTURA 2,26 m
PESO 227 kg (blindado)
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Giant Size X-Men #1 (1975)

PODERES Capacidad mutante para cambiar sus tejidos corporales por un material orgánico similar al acero. Esto da a Coloso una fuerza superhumana (puede levantar al menos 70 t) y le protege de las heridas.

Piotr Rasputin nació y se educó en un koljós en Rusia. Sus poderes mutantes aparecieron durante la adolescencia, y al principio estuvo satisfecho de poder usar su gran fuerza e invulnerabilidad para ayudar a sus amigos granjeros en la comuna. Su forma blindada añadía 28 cm a su altura normal y duplicaba su peso. Cuando el Professor X organizó un nuevo grupo de mutantes para ayudarle a rescatar a la Patrulla-X original de la isla sintiente conocida como Krakoa, contactó con Rasputin y le pidió que se uniera a ellos. El joven ruso aceptó y dejó su tierra natal para acompañar a Xavier a EE UU. Durante su entrenamiento en la mansión de la Patrulla recibió el nombre clave de Coloso. Luego ayudó a otros nuevos reclutas de Xavier en su lucha contra Krakoa. Cuando terminó el combate, Rasputin decidió quedarse como miembro de la Patrulla-X. **MT**

Coloso mantiene su grado normal de movilidad en su forma blindada, pero su resistencia y velocidad están magnificadas.

Pocos pueden resistir el poder devastador de Coloso cuando está blindado. Uno de sus imponentes golpes es suficiente para machacar incluso al mismo Magneto.

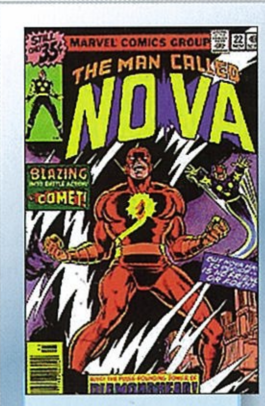
Su blindaje puede soportar la explosión de 200 kg de dinamita.

Collins, Rusty

PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #1 (febrero, 1986)*
NOMBRE REAL Rusty Collins **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Cuartel General de Facto-X, Nueva York **ALTURA** 1,80 m
PESO 73 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Piriquinesis; Rusty Collins es un mutante con la capacidad de producir llamas que se generan espontáneamente en su proximidad.

Aún menor de edad, Rusty Collins se alistó en la Armada de EE UU para dejar atrás una problemática vida familiar. Pero su carrera como marinero terminó cuando su capacidad mutante para generar llamas se manifestó por sí sola. Después de eso fue reclutado por Factor-X (X-Factor), miembros de la Patrulla-X original que habían adoptado el papel de cazadores de mutantes para ocultar sus actividades de reclutamiento y formación de jóvenes mutantes. Rusty acabó por adquirir cierto control sobre sus flamígeras capacidades, y se aventuró a unirse a los X-Terminadores, el equipo más joven de Factor-X. Sin embargo, finalmente sucumbió a las heridas recibidas en la batalla contra el villano Holocausto (Holocaust). **TB**

Comet



Cometa ayuda a Nova en la defensa del planeta Xandar.

Harris Moore fue uno de los primeros individuos superpoderosos en usar un traje y dedicarse a la lucha contra el crimen. En la década de los cincuenta, Moore fue afectado mutagénicamente por la radiación de un objeto gaseoso similar a un cometa. Al descubrir que podía volar y que sus manos disparaban energía eléctrica, decidió combatir a los criminales de las calles de Nueva York. Su nueva vocación no acabó bien. Moore era un hombre adinerado con esposa y dos hijos, pero su buena vida tocó a su fin cuando un enemigo siguió su pista hasta su residencia y lo atacó junto a su familia. Mientras estaba hospitalizado y con sus poderes aparentemente perdidos, pensó que habían muerto todos. Dejó a un lado su traje durante años, hasta que se le pidió que viajara al planeta Xandar junto a otros superhéroes de la Tierra para ayudar a sus pobladores en la lucha contra los skrulls. Durante esta batalla, Moore se reunió con su hijo Frank, el vigilante tecnológico Crimebuster. Tristemente, la recuperada relación no duró mucho: Frank resultó muerto en la batalla, y Moore moriría más adelante, durante el combate xandariano contra Nebula. **AD**

FICHA — Comet

NOMBRE ESPAÑOL
Cometa
NOMBRE REAL
Harris Moore
OCUPACIÓN
Luchador contra el crimen
BASE
Nueva York/Xandar

ALTURA 1,80 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Nova #21 (septiembre, 1978)

PODERES Vuela; sus manos lanzan rayos de energía.

Comet Man

Hombre Cometa *Max*

Durante una misión en el espacio, el Dr. Stephen Beckley perdió el control de su astronave, que entró en la cola de un cometa. El intenso calor del objeto volatilizó la nave y a Beckley. Sin embargo, en el interior del cometa había otra nave, pilotada por Max, un alienígena de la Colonia Fortisque. Max usó su tecnología fortisquiana para reconstruir el cuerpo de Beckley y dotarlo de poderes superhumanos.

Al volver a la Tierra, Beckley fue puesto en cuarentena por David Hilbert, miembro de Puente, un servicio de inteligencia dirigido por el Superior –John Beckley, hermano de Stephen–. Hilbert capturó a Ann, esposa de Stephen, y a su hijo Benny. Stephen escapó de su cautiverio, pero Ann resultó muerta mientras intentaba huir. El Superior tenía a un científico, el Dr. Fishler, quien sometió a Benny a dolorosos experimentos para dotarlo de poderes como los de Stephen, que logró encontrar a Benny, aunque este usó sus nuevos poderes para matar al Dr. Fishler antes de quedar en estado de coma.

Ya conocido como Hombre Cometa, Stephen acompañó a Max a la Colonia Fortisque, donde aprendió a controlar sus poderes antes de regresar a la Tierra, donde los usó para sacar a Benny del coma. **PS**

Max, miembro de la raza fortisquiana, está fascinado por la cultura popular terrestre. Al revelarse como alienígena, se convirtió en una estrella de los medios.



FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Cometa
NOMBRE REAL
Dr. Stephen Beckley
OCUPACIÓN
Ex astronauta; astrónomo y astrofísico
BASE
Móvil

ALTURA 1,85 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Comet Man #1 (febrero, 1987)

PODERES Fuerza superhumana y capacidad autocurativa. Puede teleportarse y levitar él o hacer levitar objetos. Lanza energía conmocionadora por las manos. Proyectando parte de su consciencia en la gente y animales superiores, puede leer sus mentes e influir en ellas.

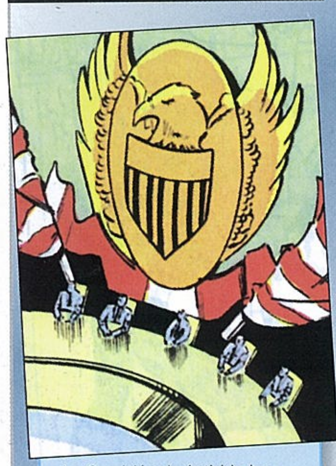
Cada 77 años, una nave espacial fortisquiana, oculta en el interior de un cometa, viaja hasta la Tierra para observar el planeta.

THE CSA

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Comisión de Actividades Superhumanas (CAS)
BASE
Estados Unidos, varias ubicaciones

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #331 (julio, 1987)

Commission on Superhuman Activities



La Comisión de Actividades Superhumanas está encargada del mantenimiento de la seguridad nacional en un mundo poblado por superhumanos.

La Comisión de Actividades Superhumanas es un grupo de trabajo que solo responde ante el presidente de EE UU. Su tarea es controlar la seguridad en una época en la que vagan por el mundo seres con capacidades superhumanas. La propia Comisión, o CAS, se ha visto envuelta en numerosos incidentes desde su creación: reclutó a la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants) liderada por Mística (Mystique) para formar el núcleo de un grupo de agentes patrocinado por el gobierno: la Fuerza de la Libertad (Freedom Force). Fue la responsable de la elección de John Walker como sustituto de Steve Rogers cuando este rebeló su identidad (Captain America). También fueron miembros de la CAS los responsables de la creación de superhumanos como Nuke y la Spider-Woman Julia Carpenter. Cuando un Centinela (Sentinel) defectuoso atacó una escuela en Antigo, Wisconsin, la Comisión envió agentes a investigar. La CAS ha sido responsable también de empujar a Thunderbolts contra los Nuevos Vengadores (New Avengers). Aunque ocasionalmente se han usado sus fondos para propósitos corruptos, en general los miembros de la Comisión siguen dedicados a su misión de proteger al pueblo estadounidense de cualquier amenaza engendrada por aquellos que poseen atributos superhumanos. **TB**

CSA
1 Orville Sanderson **2** George Mathers
3 General Heyworth **4** Henry Peter Gyrich
5 Valerie Cooper **6** Raymond Sikorsky
7 Adrian Sammish



CONSTRICTOR

FICHA
NOMBRE REAL
Frank Payne (alias Frank Schlichting)
OCUPACIÓN
Criminal y asesino profesional
BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk # 212 (junio, 1977)

PODERES
Su traje de combate contiene dos cables electrificados de adamantium con control cibernético que usa como látigos, como anillos aplastantes y para liberar descargas eléctricas.

Los cables del traje de batalla de Constrictor están hechos de adamantium, el metal más resistente forjado por el hombre.

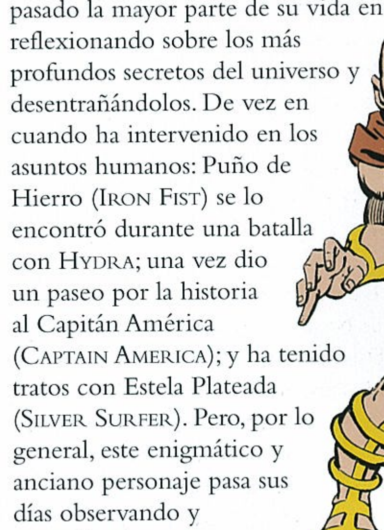
Constrictor

El agente de SHIELD Frank Payne tenía la misión de infiltrarse, bajo el alias Frank Schlichting, en una organización criminal llamada la Corporación. Cuando se vio obligado a matar a varios jóvenes durante una pelea entre la Corporación y una banda, sufrió una crisis nerviosa. Entonces la Corporación le entregó el traje de Constrictor, y él se convirtió en agente criminal a sus órdenes, combatiendo contra Hulk y Nick Fury. Cuando la Corporación fue disuelta, siguió por libre y luchó contra Capitán América (Captain America), Power Man y Puño de Hierro (Iron Fist), y Spider-Man. Formó equipo un tiempo con Dientes de Sable (Sabretooth) aunque, prefiere trabajar solo, rechazó formar parte de la Sociedad Serpiente (Serpent Society). **MT**

Contemplator

NOMBRE ESPAÑOL Contemplador
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Treasury Special #1 (1976)*
NOMBRE REAL Tath Ki **OCUPACIÓN** Filósofo
BASE Nebulosa Saco de Carbón **ALTURA** 1,52 m **PESO** 45 kg
OJOS Azules **PELO** No tiene
PODERES Controla las respuestas involuntarias de su cuerpo: latido cardiaco, transpiración, etc.; poderes mentales sumamente desarrollados; penetrante comprensión de los distintos universos alternativos.

Como Primigenio (Elder of the Universe), Contemplador es uno de los seres más antiguos del cosmos. Nacido en los días iniciales del universo, ha pasado la mayor parte de su vida en meditación, reflexionando sobre los más profundos secretos del universo y desentrañándolos. De vez en cuando ha intervenido en los asuntos humanos: Puño de Hierro (Iron Fist) se lo encontró durante una batalla con Hydra; una vez dio un paseo por la historia al Capitán América (Captain America); y ha tenido tratos con Estela Plateada (Silver Surfer). Pero, por lo general, este enigmático y anciano personaje pasa sus días observando y aprendiendo. **AD**



Controller

NOMBRE ESPAÑOL Controlador

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man Vol. 1 #12 (abril, 1969)*

NOMBRE REAL Basil Sandhurst **OCUPACIÓN** Criminal

BASE Móvil **ALTURA** 1,88 m **PESO** 256 kg **OJOS** Blancos

PELO Moreno **PODERES** Un exoesqueleto acorazado aumenta su fuerza y la resistencia al daño; puede controlar telepáticamente a las víctimas que portan sus discos esclavizadores.

Lisiado tras un accidente de laboratorio mientras trabajaba para Industrias Cord (una de las principales rivales de la Stark), el científico Basil Sandhurst construyó un exoesqueleto activado por energía mental. Colocando un disco esclavizador en la nuca o cuello de una persona, Sandhurst podía dirigir sus actos y absorber su poder cerebral para recargar el traje. Se puso el nombre de Controlador, usó los discos para hacerse amo de toda una ciudad, hasta que IRON MAN lo derrotó y liberó a los habitantes. Sabedor de la fuga del Controlador de la prisión de Vault, Cráneo Rojo (RED SKULL) le obligó a actuar como miembro de la Escuadra Calavera. También ha trabajado con los U-FOES. Se desconocen sus actividades y paradero actual. **DW**

Copycat

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #98 (febrero, 1991, bajo la apariencia de Dominó)*

NOMBRE REAL Vanessa Geraldine Carlysle

OCUPACIÓN Criminal profesional, mercenaria **BASE** Móvil

ALTURA No revelada **PESO** No revelado

OJOS Negros con pupilas blancas **PELO** Blanco

PODERES Puede transformarse en un duplicado de cualquier persona.



El poder mutante de Vanessa Carlysle para transformar su apariencia se manifestó por sí mismo al principio de su adolescencia. Expulsada del hogar familiar, se vio obligada a buscarse la vida en las sórdidas calles. Finalmente llamó la atención del misterioso Mr. Tolliver, que la utilizó para infiltrarse en X-FORCE bajo la apariencia de DOMINO. Pero Copycat llegó a apreciar a los miembros de X-FORCE, y no se veía capaz de llevar a cabo el plan de hacerlos volar junto a su cuartel general. Descubierto su engaño, fue obligada a regresar a su actividad de mercenaria, y encontró la muerte a manos de Dientes de Sable (SABRETOOTH) tras ser reclutada por el reactivado proyecto Arma-X (WEAPON X). **MT**



La imitación más lograda de Copycat consistió en tomar la forma de Dominó y unirse a los Nuevos Mutantes. Durante meses, ni siquiera los lectores fueron conscientes de la sustitución.

Cooper

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #176 (diciembre, 1983)*

NOMBRE REAL Valerie Cooper

OCUPACIÓN Directora de la Comisión de Actividades Superhumanas

BASE Washington, D.C. **ALTURA** 1,75 m

PESO 61 kg **OJOS** Verdes **PELO** Rubia

PODERES Sumamente inteligente, eficiente y leal; soberbia organizadora; entrenada en el uso de armas.

Asistente especial del Consejo de Seguridad Nacional del Presidente de EE UU, la Dra. Valerie Cooper estaba preocupada por el número de mutantes en el mundo. Temía que, si el control de los mutantes caía en manos equivocadas, podrían ser utilizados como arma contra EE UU.

Cuando Mística (MYSTIQUE) ofreció la ayuda de la Hermandad (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS), Cooper aceptó, cambiando el nombre del grupo por el de Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE). Más tarde, como responsable de la Comisión (COMMISSION ON SUPERHUMAN ACTIVITIES), actuó como enlace con el grupo mutante Factor-X (X-FACTOR). Cuando el Rey Sombra (SHADOW KING) controló mentalmente a Valerie y le ordenó matar a Mística, Cooper se resistió volviendo el arma contra sí misma. Durante un tiempo se pensó que había muerto, pero en realidad sobrevivió a este incidente. **MT**



Corruptor

PRIMERA APARICIÓN *Nova #4 (diciembre, 1976)*

NOMBRE REAL Jackson Day

OCUPACIÓN Genio criminal **BASE** Móvil **ALTURA** 1,85 m

PESO 102 kg **OJOS** Rojos **PELO** Blanco

PODERES El contacto con sus víctimas las hace vulnerables a su mandato. Si las deja actuar por sí mismas, se comportarán de forma desinhibida, posiblemente amoral.

Jackson Day era operario de una empresa farmacéutica cuando resultó empapado accidentalmente por productos químicos. Estos volvieron su piel azul y eliminaron sus inhibiciones hacia toda transgresión. Además, obtuvo el poder de controlar la voluntad de los demás al tocarlos. Como el Corruptor, Day convirtió a THOR, el dios del trueno asgardiano, en una violenta amenaza.

Sin embargo, el superhéroe NOVA intervino, y junto a Thor capturaron a Corruptor. Al final, el villano escapó y creó una organización criminal llamada Círculo Interno. Nova sigue siendo su principal enemigo. **PS**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Conde Nefaria
NOMBRE REAL
Conde Luchino Nefaria
OCUPACIÓN
Criminal; antiguo líder de la "familia" Nefaria en Maggia
BASE
Varias, entre ellas un castillo ubicado en Italia y reconstruido en los Acantilados de Nueva Jersey

ALTURA 1,88 m
PESO 104 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
The Avengers #13 (febrero, 1965)

PODERES
Fuerza, velocidad y resistencia a las heridas sobrehumanas; lanza rayos láser por los ojos; se regenera de las heridas; drena la energía de otros seres con potencia iónica.

COUNT NEFARIA

El conde italiano Luchino Nefaria usó su fortuna para financiar investigaciones tecnológicas y para hacerse un sitio en la cumbre del sindicato criminal MAGGIA. La esposa de Nefaria, Renata, murió al dar a luz a su hija Giulietta. Educada en EE UU como Whitney Frost, Giulietta acabaría convirtiéndose en líder de Maggia bajo el nombre de Madame Máscara (MADAME MASQUE). Como represalia por la oposición de los Vengadores (AVENGERS) a Maggia, Nefaria tramó un plan para incriminarlos por traición. Los Vengadores limpiaron su nombre, pero Nefaria fue desenmascarado públicamente como criminal. Entre sus mayores maquinaciones figuran la captura de Washington DC y la petición de rescate por la capital, y la toma de la base del NORAD, en la montaña Valhalla. En ambas ocasiones sus planes fueron desbaratados por la Patrulla-X (X-MEN).

Ave de Trueno, un nativo americano miembro de Patrulla-X, murió mientras intentaba impedir que Nefaria escapara de la montaña Valhalla.

Más tarde, Nefaria hizo que el profesor Kenneth Sturdy lo dotara con los poderes de Láse Viviente (LIVING LASER), POWER MAN y Torbellino (WHIRLWIND) y volvió a luchar contra los Vengadores. Poco después, sin embargo, quedaría reducido al papel de anciano inválido y aparentemente murió cuando su cuerpo fue aplastado. Pero revivió como superhumano provisto de energía iónica, y sigue siendo una amenaza para todo el mundo. PS

Nefaria fue el villano en el número que relanzó a la Patrulla-X en 1975.



LA BANDA LOCA
1 Sota **2** Bufón **3** Simio
4 Ejecutor **5** Reina Roja

CRAZY GANG

NOMBRE ESPAÑOL Banda Loca **PRIMERA APARICIÓN** *Marvel Super Heroes #377 (septiembre, 1981)* **BASE** Móvil

MIEMBROS Y PODERES

Ejecutor Robot humanoide encapuchado que blande una guadaña.

Bufón Espadachín consumado.

Sota Posee fuerza superhumana.

Reina Roja Su locura retuerce la realidad en situaciones negativas.

Simio Bobo ilustrado que diseña maquinaria de gran complejidad.

La Banda Loca es un grupo de criminales profesionales de otra dimensión (Tierra-238 o Mundo Corrupto) que tienen el aspecto de personajes de libros infantiles. Fueron reunidos por James Jaspers, gran enemigo del Capitán Britania (CAPTAIN BRITAIN) de esa dimensión (la Capitana UK).

Cuando la Banda Loca fue transportada a la Tierra por el Capitán Britania (Brian Braddock), se mostraron incompetentes en la comisión de delitos, y por ello pusieron un anuncio para encontrar nuevo líder. El cargo fue ocupado por el Maestro Asesino, enemigo del Capitán Britania, que organizó una serie de crímenes espectaculares que la Banda Loca ejecutó para él. Luego fueron reclutados por el asesino ARCADE para secuestrar a Courtney Ross, ex novia del Capitán Britania. Ross consiguió escapar del torpe grupo, pero fue capturada por el propio Arcade. Después la Banda chocó con EXCALIBUR, que finalmente les permitiría quedarse en esta dimensión. MT

Creed, Graydon

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #299 (abril, 1993)*
ESTADO Villano (fallecido)
NOMBRE REAL Graydon Creed
OCUPACIÓN Político; embaucador **BASE** Nueva York; móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 82 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Orador carismático, hábil manipulador político y demagogo.

Victor Creed sufrió abusos psicológicos durante la niñez y se convirtió en la amenaza mutante Dientes de Sable (Sabretooth); su hijo Graydon debió crecer en medio de un desafecto similar. Nacido de la mutante metamorfa Mística (Mystique), Graydon llegó a odiar a todos los mutantes. Fundó los Amigos de la Humanidad, una organización cuyo objetivo era el exterminio de los mutantes. En plena campaña para la presidencia de EE UU basado en el programa Amigos de la Humanidad, Graydon es fulminado por el rayo de plasma de un asesino que resulta ser su propia madre, la cual ha viajado expresamente desde el futuro para matarlo. **AD**

Crimson Commando

NOMBRE ESPAÑOL Comando Escarlata
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men # 215 (marzo, 1987)*
NOMBRE REAL Frank Bohannan **OCUPACIÓN** Agente federal
BASE Washington D. C. **ALTURA** 1,85 m **PESO** 107 kg
OJOS Blancos (enmascarados) **PELO** Blanco
PODERES Es un mutante en el límite de la perfección física. Ha sido convertido en ciborg con fuerza y poder incluso mayores.

Comando Escarlata es un veterano superhéroe de la II Guerra Mundial que, al acabar la guerra, se unió a dos colegas, Supersable y Muro de Piedra, y empezó a perseguir criminales y a asesinarlos según un juego despiadado. Tras intentar ejecutar a Tormenta (Storm), de la Patrulla-X, sus actividades quedaron al descubierto y fueron detenidos. Reclutados por el grupo mutante paragubernamental Fuerza de la Libertad (Freedom Force), sirvió en el mismo hasta que, durante una misión en Kuwait, resultó horriblemente herido perdiendo ambas piernas y parte de un brazo. Aún con vida, fue reconstruido como ciborg por el gobierno, y sigue operando como agente encubierto. **TB**



Crimson Dynamo

NOMBRE ESPAÑOL Dinamo Carmesí
PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense Vol. 1 #46 (octubre, 1963)*
NOMBRE REAL Valentin Shalatov **OCUPACIÓN** Ex agente del KGB
BASE Moscú **ALTURA** 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** El traje blindado le permite volar, aumenta la fuerza y la resistencia al daño; entre las armas incorporadas hay misiles, armas de fuego, generadores de electricidad y un cañón de fusión.

Seis hombres han vestido la armadura de Dinamo Carmesí. El primero, el inventor ruso Anton Vanko, construyó el traje de combate original y luchó contra Iron Man, aunque desertó para unirse a Tony Stark. Vanko murió matando al segundo Dinamo, Boris Turgenev, que había sido enviado para asesinarlo. Alex Nevski, protegido de Vanko, se convirtió en el tercer Dinamo hasta su muerte a manos del KGB. Los tres Dinamo restantes (Yuri Petrovich, Dimitri Bujarin y el coronel general Valentin Shalatov) actuaron como agentes rusos. Shalatov tramó la caída en desgracia de Bujarin para poder ser él Dinamo Carmesí. Deseaba devolver a Rusia a su antigua gloria, pero más tarde cambiaría de postura y ayudó a Iron Man a derrotar al fanático Hombre de Titanio (Titanium Man). **DW**

Crossbones

NOMBRE ESPAÑOL Calavera
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #360 (octubre, 1989)*
NOMBRE REAL Brock Rumlow **OCUPACIÓN** Asesino profesional
BASE Móvil **ALTURA** 1,93 m **PESO** 132 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** Brutal combatiente cuerpo a cuerpo; sumamente diestro con armas y explosivos, como pistolas, cuchillos arrojadizos (que lleva en sus botas) y cuchillas de muñeca (ocultas en sus muñequeras).

En su niñez, Brock Rumlow idolatraba a Cráneo Rojo (Red Skull). Por tanto, no resulta sorprendente que, como el mercenario Calavera, tanto él como su Escuadra Esqueleto fueran empleados regularmente por el viejo confidente de Adolf Hitler. Matón brutal, el trabajo de Rumlow le ha enfrentado repetidamente al Capitán América (Captain America). Estos dos no pueden ni verse, especialmente dado el tratamiento que Rumlow dispensó a Rachel Leighton, alias Iguana (Diamondback), ex novia del Capitán. Cuando Rachel tenía 15 años, Rumlow abusó de ella antes de matar, esa misma noche, a su hermano. Aún tiene que pagar por tan horrendos crímenes. **AD**

Crossfire

NOMBRE ESPAÑOL Fuego Cruzado
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #52 (junio, 1979)*
NOMBRE REAL William Cross **OCUPACIÓN** Ex agente de la CIA; criminal **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **PELO** Castaño **PODERES** Francotirador, espía, mortífero luchador cuerpo a cuerpo; su ojo izquierdo ha sido reemplazado por un dispositivo infrarrojo que le permite tener visión nocturna; en el oído izquierdo lleva implantado un sensor que le da superaudición.

William Cross lo aprendió todo sobre el espionaje, y especialmente sobre técnicas de lavado de cerebro, como agente de la CIA. Abandonada la Agencia, y bajo el nombre clave de Fuego Cruzado, organizó un ejército de mercenarios con el objetivo de desestabilizar la sociedad y obtener pingües beneficios del caos resultante. Cuando sus enemigos hicieron explotar su cuartel general, perdió el ojo y el oído izquierdos. Reemplazándolos por un ojo y un oído cibernéticos mejorados, Fuego Cruzado se dispuso a lavar cerebros de héroes disfrazados. Sus intentos le hicieron chocar con la Cosa (Thing), Caballero Luna (Moon Knight) y Ojo de Halcón (Hawkeye). **MT**

Crystal

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #45 (diciembre, 1965)*
NOMBRE REAL Crystalia Amaquelin Maximoff
OCUPACIÓN Aventurera
BASE Attilan, ubicada en el Himalaya, la Luna y las islas Attilan (o. Atlántico)
ALTURA 1,67 m **PESO** 50 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirroja
PODERES Sus poderes elementales le permiten controlar psíquicamente fuego, aire, tierra y agua.

Crystal es una elemental, y miembro de la familia real de los Inhumanos (INHUMANS), una rama genéticamente avanzada de la humanidad. También es la hermana menor de MEDUSA. Empujada al exilio, la familia real vagó por el mundo, llegando finalmente a Nueva York, donde Crystal conoció a Johnny Storm, la Antorcha Humana (HUMAN TORCH) del cual se enamoró. Posteriormente Crystal fue miembro sustituto de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) durante el retiro por maternidad de Susan Richards, la Mujer Invisible (INVISIBLE WOMAN). Crystal acabaría casándose con el temperamental Mercurio (QUICKSILVER) de los Vengadores (AVENGERS). Tuvieron una hija, a la que llamaron Luna, pero su matrimonio se ha ido deteriorando por repetidos alejamientos. Crystal ha sido también miembro de los Vengadores, ayudando al grupo a combatir a los Recolectores (GATHERERS). **PS**

Cybele

PRIMERA APARICIÓN *Eternals #1 (julio, 1976)*
NOMBRE REAL Cybele **OCUPACIÓN** Diosa
BASE Bosques de Colorado **ALTURA** 1,80 m **PESO** 57 kg
OJOS Azules **PELO** Platino
PODERES Inmortal; proyecta energía cósmica por manos y ojos; levita y vuela; manipula las mentes para hacerse invisible a los demás.

La vida de la esposa de Zuras, regente de los Eternos (ETERNALS), ha transcurrido sorprendentemente alejada de los asuntos de sus compañeros inmortales. Casada con Zuras en los días anteriores al ascenso de la civilización griega, Cybele tuvo una hija, Azura (luego conocida como THENA), y se ocupó de su crianza. Cuando Azura fue mayor de edad, Cybele se distanció de los otros Eternos. A pesar de sus formidables poderes, ella eligió vivir discretamente en un bosque de Colorado, donde usa sus habilidades psiónicas para mantenerse invisible a los humanos, a menos que desee ser vista u oída. **AD**



El odio de Cyber hacia Lobezno le lleva a destruir este doble robótico con especial entusiasmo.

Cyber

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Comics Presents #85 (agosto, 1991)*
NOMBRE REAL Silas Burr
OCUPACIÓN Mercenario **BASE** Móvil **ALTURA** 1,93 m
PESO 165 kg **OJOS** Avellana **PELO** No revelado
PODERES Fuerza superhumana; curación mutante; capacidad para rastrear patrones cerebrales; piel cubierta de adamantium; garras dotatas de tóxicos y alucinógenos; ojo cibernético.

Durante la I Guerra Mundial sirvió como oficial jefe de Logan (*ver* WOLVERINE) en la "Brigada del Diablo" del ejército canadiense. Más tarde, asesinó a la novia de Logan, apaleó a este y le arrancó un ojo, iniciándose así una enconada e imperecedera enemistad entre ambos. A lo largo de las décadas siguientes, Burr se convirtió en un formidable oponente, en parte máquina y en parte humano, con la piel cubierta de adamantium, prácticamente impenetrable e indestructible. Aumentó su considerable capacidad de combate equipando sus manos con garras de adamantium.

Adoptado el nombre de Cyber, su camino se cruzó con el de Lobezno mientras trabajaba para un cartel de la droga ubicado en la isla de Madripur, en el sureste asiático. Peleando con Lobezno perdió un ojo y cayó víctima de una nueva droga alucinógena que lo enloqueció. Los efectos secundarios de esa droga le dieron la capacidad de seguir la pista de patrones cerebrales individuales a kilómetros de distancia.

Cyber lucía un ojo cibernético en lugar del que había perdido cuando lideró una organización criminal femenina conocida como Bellas Infernales y chocó contra Factor-X (X-FACTOR) y EXCALIBUR. Finalmente, el mutante GENESIS lo atrajo a una trampa en la que murió con la carne consumida por escarabajos del reloj de la muerte mutantes. **DW**

CYCLOPS *(PÁGINA SIGUIENTE)*

Cypher

NOMBRE ESPAÑOL Cifra
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #13 (marzo, 1984)*
NOMBRE REAL Douglas Ramsey **OCUPACIÓN** Estudiante
BASE Instituto Xavier para Jóvenes Mutantes **ALTURA** 1,75 m
PESO 68 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Capacidad mutante para traducir cualquier tipo de lenguaje, ya sea humano, extraterrestre, o incluso código informático.

El interés de Doug Ramsey por la programación informática y los juegos le puso en contacto con Kitty PRYDE, y a partir de ella con el PROFESSOR X, quien observó que la capacidad de Ramsey para descifrar lenguajes era un rasgo mutante. Tanto los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) como los Infernales (HELLIONS) de Emma FROST intentaron reclutarlo; finalmente, tras ser pedida su ayuda para comunicarse con el recién llegado niño alienígena WARLOCK, se hizo miembro de Nuevos Mutantes. Cifra se quejaba a menudo de que su don no era de gran valor para luchar contra supervillanos, pero probó su heroísmo cuando sacrificó su vida interponiéndose en el camino de una bala destinada a su compañera Loba Venenosa (WOLFSBANE). **TB**



CYCLOPS

Segundo al mando de Patrulla-X



La mortífera energía solar que crepita continuamente en los ojos de Cíclope solo es controlada por su visor.

Cuando el PROFESSOR X creó su Instituto para Jóvenes Mutantes, el primer mutante al que propuso unirse a él fue Scott Summers, quien entró en el grupo del Profesor, la Patrulla-X, con el nombre clave de Cíclope. Scott probó ser el más responsable del equipo, y se convirtió rápidamente en el segundo al mando y director de estrategia, demostrando grandes aptitudes tácticas.

Un visor de cristal de rubí protege los rayos ópticos que es incapaz de "apagar" debido a la lesión cerebral de su niñez.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Cíclope

NOMBRE REAL
Scott Summers

OCUPACIÓN
Aventurero; estudiante, locutor de radio

BASE
Instituto Xavier, Westchester, estado de Nueva York; Cuartel General de Factor-X, Nueva York

ALTURA 1,90 m
PESO 80 kg
OJOS Negros (rojos cuando se activa su poder óptico)
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #1 (septiembre, 1963)

CYCLOPS

PODERES

Lanza por los ojos rayos de energía solar pura de color rubí. El poder de estos rayos es tomado de los rayos solares. Las células de Cíclope absorben constantemente luz solar y transfieren la energía a sus ojos. Debido a una lesión cerebral infantil, sus rayos están siempre activos. La única forma de bloquearlos consiste en cerrar los ojos o ponerse un visor o gafas. Los rayos son lo bastante poderosos para perforar una montaña.



VUELO PELIGROSO

Scott Summers era el mayor de los dos hijos de Christopher Summers, comandante de la Fuerza Aérea, y de Katherine Anne Summers. El comandante Summers decidió usar su avioneta privada para ir de vacaciones con su familia. Pero fueron atacados en vuelo por una nave espacial del Imperio SHI'AR.
Su madre empujó a Scott y a su hermano Alex fuera del avión en llamas con el único paracaídas disponible. Al tener que soportar el peso de ambos, el paracaídas se precipitó rápidamente a tierra. Tras golpearse contra el suelo, los dos hermanos quedaron heridos y fueron hospitalizados. Scott se golpeó la cabeza y cayó en coma durante un año.

Scott sufrió un daño cerebral que después haría que fuera incapaz de controlar sus poderes mutantes (rayos ópticos) cuando estos surgieron. Alex acabó en un orfanato, y los niños perdieron el contacto durante años. Se reunirían al aparecer los poderes mutantes de Alex, que se convirtió en Kaos (HAVOK) y acabó uniéndose a la Patrulla-X.

Prácticas de tiro: Cíclope afina sus habilidades disparando con precisión milimétrica sobre blancos lanzados al aire.

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***X-Men #107*** Primera aparición del Corsario, padre de Cíclope (Christopher Summers), a quien Scott creía muerto; hoy es miembro de los Saqueadores Estelares, grupo opositor a la tiranía Shi'ar.
- ***X-Men #30*** Boda al estilo Patrulla-X: tras años de romance, Scott Summers consigue casarse con su amada, Jean Grey.

LA PATRULLA-X

Durante la adolescencia Scott desarrolló terribles dolores de cabeza y fatiga ocular. Entonces emergieron sus poderes mutantes y la liberación involuntaria de un rayo óptico derribó una grúa de construcción, poniendo en peligro a la gente de los alrededores. Scott lanzó otro rayo que destruyó los cascotes que se desplomaban salvando a la multitud, que no obstante se enfureció. Scott escapó del lugar y posteriormente cayó en la indeseable compañía de un poderoso mutante criminal, Diamante Viviente. Cuando el Profesor Xavier tuvo noticias de Scott y su capacidad, rescató al joven mutante del Diamante Viviente y lo invitó a unirse a su escuela. Scott se convirtió en Cíclope, el primer miembro de la Patrulla-X. Más adelante formaría Factor-X (X-FACTOR) pero siempre volvió a la Patrulla. Tímido y reservado, estuvo enamorado de su compañera JEAN GREY durante años, antes de acabar casándose con ella. Su hijo se llama Nathan. MT



Cíclope ruge de dolor mientras sostiene en sus brazos el cuerpo muerto de su amada, Jean Grey.

DAREDEVIL

El hombre sin miedo

DAREDEVIL

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Dan Defensor (en desuso)

NOMBRE REAL
Matthew Michael Murdock

OCUPACIÓN
Abogado

BASE
Cocina del Infierno, Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo oscuro

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil #1 (abril, 1964)

PODERES

A pesar de su ceguera, los cuatro sentidos restantes de Daredevil han sido agudizados hasta un nivel superhumano. Además, posee un sentido "radar" añadido que le permite detectar los contornos alrededor de él. Atleta y acróbata entrenado, porta una cachiporra que puede ser convertida en bastón de invidente; también contiene un cable enrollado que permite a Daredevil balancearse sobre los tejados o enredar a un enemigo.



Al comienzo de su carrera contra el crimen, Daredevil vestía un traje amarillo y rojo, similar al de un luchador de lucha libre.



Matt Murdock era hijo del boxeador profesional Jack "Batallador" Murdock. Pero su padre, obligado a trabajar de matón para complementar sus bajos ingresos como boxeador, hizo prometer a Matt que alcanzaría una buena educación, y que no acabaría convertido en luchador como él. Como Matt estaba consagrado a los estudios y nunca competía en pruebas deportivas con los compañeros, estos le apodaron "Daredevil" (el atrevido) como burla. No deseando romper la promesa hecha a su padre, Matt sobrellevaba los insultos; pero inició en secreto un riguroso régimen de entrenamientos.

ACCIDENTE RADIACTIVO

Un día fatídico, Matt vio que un ciego estaba a punto de ser atropellado por un camión. Corrió en ayuda del anciano, apartándolo del camino del vehículo, pero él fue golpeado en la cara por un bidón con material radiactivo caído del camión. A pesar del esfuerzo de los médicos, Matt quedaría ciego.

Sin embargo, descubrió que el accidente producía un efecto secundario en él: todos los demás sentidos habían mejorado hasta un nivel superhumano. Además, poseía una especie de radar incorporado que le permitía detectar los contornos de aquello que le rodeaba, compensando la ausencia de vista.

Inicialmente abrumado por sus poderes, el joven Matt buscó al antiguo maestro ninja conocido como STICK, quien lo entrenó para controlar sus recién descubiertas capacidades.



La cachiporra de Daredevil contiene un cable retráctil que le permite balancearse por los tejados.

LA VENGANZA Y LA LEY

Mientras tanto, la carrera de Jack Murdock iba de mal en peor debido al Arreglador, que había pagado a sus oponentes para que se dejaran caer y ahora exigía a Jack que se dejara ganar en el próximo combate. Con su hijo entre el público, Murdock no podía hacer eso: derrotó a un contrincante mucho más joven, y después del combate fue tiroteado por los hombres del Arreglador.

Para localizar a los asesinos de su padre, Matt, ahora abogado de éxito, adoptó la identidad enmascarada de Daredevil, el hombre sin miedo. Después de entregar al Arreglador a la justicia, Matt continuó su cruzada, luchando contra el crimen en las peores zonas de Nueva York, y dando caza por las noches a algunos de los delincuentes que defendía en el juzgado durante el día. **TD**



En la universidad, Matt se enamoró de Elektra Natchios, una estudiante de intercambio. En el futuro serían implacables enemigos.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Daredevil #168***
Daredevil se reúne con su amor de universidad Elektra, ahora asesina de alquiler.
- ***Daredevil #227–232***
Kingpin destroza metódicamente, pedazo a pedazo, la vida de Matt Murdock.
- ***Daredevil Vol. 2 #32***
La verdadera identidad de Daredevil es revelada públicamente.

DAMAGE CONTROL

NOMBRE ESPAÑOL Control de Daños
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Comics Presents #19 (junio, 1989)*
BASE Manhattan
MIEMBROS
Anne Marie Hoag Directora de Operaciones
Henry Ackerdson Director de Marketing
Albert Cleary Interventor
Eugene Strausser Responsable de I+D

Control de Daños es una empresa de construcción y diseño especializada en limpiar y reparar los daños a la propiedad causados por los conflictos entre superhéroes y supervillanos. Con oficinas en el edificio Flatiron, en Manhattan, y un almacén en Nueva Jersey, da trabajo a unas 300 personas. Fue contratada por los Vengadores (AVENGERS) para limpiar el daño provocado en su mansión por los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL). Cuando fue destruido el edificio Baxter, Control de Daños se ocupó de la construcción de la Torre de las 4 Libertades, el nuevo cuartel general de los 4 Fantásicos (FANTASTIC FOUR). **MT**

DANSEN MACABRE

NOMBRE ESPAÑOL Danza Macabra
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up #93 (mayo, 1980)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Criminal; bailarina exótica; segunda al mando de Turno de Noche **BASE** Los Ángeles
ALTURA 1,77 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Plateado
PODERES Su danza puede hipnotizar o incluso matar; capaz de eludir el sentido arácnido de Spiderman.

Danza Macabra era gran sacerdotisa del culto de Kali. Cuando creyó que Mortaja (SHROUD) era miembro de un culto rival, hipnotizó a SPIDER-MAN para que lo atacara. Su plan fracasó, y entre los dos la derrotaron. Sabedor de la imposibilidad de encarcelar a Macabra, Spiderman la dejó al cuidado de Mortaja. Ahora es la segunda al mando de Turno de Noche –supuesta banda criminal dirigida por Mortaja– e ignora que en realidad es una fachada en su lucha contra el crimen. **AD**

DAREDEVIL *(PÁGINA ANTERIOR)*

DARK BEAST, THE

NOMBRE ESPAÑOL Bestia Oscura
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Alpha (1994)*
NOMBRE REAL Henry P. McCoy **OCUPACIÓN** Ingeniero genético
BASE En el pasado, corrales de Siniestro en la "Era de Apocalipsis"
ALTURA 1,80 m **PESO** 161 kg **OJOS** Azules
PELO Antes castaño; ahora azul oscuro
PODERES Fuerza, agilidad y resistencia superhumanas. Experto en genética y bioquímica.

En la línea temporal alternativa llamada "Era de Apocalipsis" existía una contrapartida maligna de la Bestia (BEAST) de Patrulla-X (X-MEN). Esta "Bestia Oscura" era jefe de genetistas del Siniestro (SINISTER) de esa realidad, y experimentaba con los prisioneros de sus corrales de esclavos. La Bestia Oscura se trasladó a sí misma a la realidad "tradicional" de la Patrulla-X, llegando a un pasado anterior en 20 años a ellos. Afirmaba haber diseñado genéticamente a los MORLOCKS. En tiempos recientes capturó a la Bestia y suplantó su identidad (la Bestia Oscura se parece a la forma simiesca de la Bestia, no a su actual forma felina). **PS**

DARKHAWK


Darkhawk se concentra para usar su cuerpo androide.

Mientras exploraba un viejo parque de atracciones, Christopher Powell descubrió un amuleto de origen extraterrestre. Instantáneamente, intercambió el cuerpo de Chris por el del androide Darkhawk, a la vez que transfería la consciencia del adolescente al interior del ser artificial. Mientras no son usados, el androide o el propio cuerpo de Chris descansan en un estado de animación suspendida dentro de una nave viviente en el espacio profundo. Siempre que el cuerpo de Darkhawk resulta dañado, la nave lo encierra en una vaina curativa que recupera inmediatamente su estado.

Finalmente, Chris obtuvo una nueva forma androide con nuevos poderes, entre ellos la capacidad para hacerse invisible. Se las ingenió para duplicar su mente, de forma que pudiera existir como Chris y como androide simultáneamente, pero más adelante tuvo que regresar al sistema de un cuerpo cada vez. Darkhawk se unió a los NEW WARRIORS (nuevos guerreros) y también ayudó a la Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS). Fue uno de los Vengadores capturados por MORGAN LE FAY y controlados mentalmente para formar parte de su guardia, pero más tarde ayudaría a derrotarla. Recientemente, Chris se unió a EXCELSIOR, un grupo de antiguos héroes adolescentes que luchan por su propio espacio en la vida. Aunque había jurado no volver a convertirse de nuevo en Darkhawk, cambió de idea y ayudó al grupo cuando combatieron contra ULTRON. **TD**

DARKHAWK

FICHA
NOMBRE REAL Christopher Powell
OCUPACIÓN Estudiante de instituto
BASE Queens, Nueva York

ALTURA 1,84 m
PESO 145 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN *Darkhawk #1 (agosto, 1964)*

PODERES
Su traje biomecánico acorazado posee fuerza, velocidad, agilidad y resistencia aumentadas. Además, dispone de un par de alas planeadoras retráctiles y de un cable con garra en su mano derecha que puede actuar como garfio de amarre. También puede generar escudos de fuerza defensivos y rayos conmocionadores de energía oscura.

DARKSTAR

NOMBRE ESPAÑOL Estrella Oscura
PRIMERA APARICIÓN *Champions #7 (agosto, 1976)*
NOMBRE REAL Laynia Petrovna **OCUPACIÓN** Aventurera
BASE Rusia **ALTURA** 1,67 m **PESO** 57 kg **OJOS** Marrones
PELO Rubio **PODERES** Puede conectar con la Fuerza Oscura extradimensional para crear objetos sólidos, teleportarse a sí misma o a otros, y volar.

Nacidos mutantes, Laynia y su hermano Nicolai, recurrieron al profesor Piotr PHOBOS (equivalente ruso del PROFESSOR X) que estaba reuniendo un grupo de mutantes rusos al servicio del estado. Ellos dos se convirtieron en Estrella Oscura y VANGUARD. Estrella Oscura contribuyó decisivamente en derrotar a Phobos cuando se supo que el verdadero propósito de la academia era aumentar su propio poder. Sus actividades como superheroína prosiguieron en la Guardia de Invierno (*ver* SOVIET SUPER-SOLDIERS) hasta que pereció, junto a otros miembros de Cuerpos-X (X-CORPS), luchando contra el villano Arma-XII. **TB**

DEADPOOL

NOMBRE ESPAÑOL Masacre
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #98 (febrero, 1991)*
NOMBRE REAL Wade Wilson **OCUPACIÓN** Mercenario
BASE Móvil **ALTURA** 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Marrones
PELO No tiene **PODERES** Capacidad aumentada de curación; experto tirador y combatiente cuerpo a cuerpo. Usa un dispositivo de teleportación para viajar instantáneamente de un lugar a otro.

Cuando a Wade Wilson le diganosticaron cáncer, permitió que los científicos de Arma-X (WEAPON X) –el proyecto secreto del gobierno canadiense que había creado a Lobezno (WOLVERINE) y Dientes de Sable (SABRETOOTH)– intentaran sanarlo recreando la capacidad genética de Lobezno para la curación. El proceso fue un éxito, pero la piel de Wilson quedó hecha una masa desfigurada, y Arma-X lo encerró en un laboratorio-prisión como a un experimento fallido. Tras matar a sus guardianes y escapar, Masacre inició su carrera como uno de los más mortíferos mercenarios del mundo, combatiendo entre otros contra CABLE y X-FORCE. **MT**

DAZZLER

El padre de Alison Blaire, Carter, era abogado; su madre, una cantante de jazz que abandonó a su familia. Carter deseaba que su hija se dedicara a la abogacía, pero ella soñaba con ser cantante.

El poder mutante de Allison se manifestó por sí mismo durante una fiesta en el instituto. Después de la graduación intentó establecerse profesionalmente y usaba sus poderes para crear espectaculares efectos luminosos mientras cantaba. Estos asombrosos poderes le ayudaron a convertirse en estrella en poco tiempo.

Aunque originalmente Alison no tenía intención de utilizar su capacidad mutante en la lucha contra el crimen, se unió a la Patrulla-X (X-MEN) al quedar expuesta públicamente como mutante, hecho que hundió su popularidad entre el público. Más tarde conoció a LONGSHOT, del cual se enamoró. Tras ser dada por muerta, volvió a su carrera de cantante. **TD**

FICHA
NOMBRE REAL Alison Blaire
OCUPACIÓN Cantante, actriz
BASE Móvil
ALTURA 1,72 m
PESO 53 kg
OJOS Azules
PELO Rubio
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #130 (febrero, 1980)*

PODERES Capacidad para convertir la vibración sónica en diversas formas de luz, entre ellas cegadores despliegues hipnóticos y soporíferos de color, rayos fotónicos o láser de alto impacto, ilusiones holográficas y campos protectores de fuerza.

El poder mutante de la cantante de rock Dazzler crea un espectacular juego de luces que se ajusta a su potente voz



La pérdida de su amado Longshot hizo que Dazzler volviera a su primer amor: la música.

DEAN, LAURA

PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight Vol. 1 #53 (diciembre, 1987)*
NOMBRE REAL Laura Dean
OCUPACIÓN Ex aventurera
BASE Antes cuartel general de Alpha Flight, Canadá
ALTURA 1,42 m **PESO** 41 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Capacidad psiónica para abrir y cerrar portales a otra dimensión.

Darby Dean descubrió con horror que una de las gemelas aún no nacidas de su esposa embarazada era una mutante con forma inhumana, e intentó matarla. Sin embargo, el otro feto, que luego sería Laura, usó sus propios poderes mutantes para salvar a su hermana transportándola a otra dimensión, a la que llamaría "Mundo Vida". En la adolescencia, Laura usó su poder para intercambiar de lugar con su gemela, conocida como Duende. Así, cada vez que Duende venía a la Tierra, Laura iba a Mundo Vida. Al final ambas acabarían simultáneamente en la Tierra. Durante ese tiempo Laura y Duende pertenecieron brevemente a Beta Flight, el grupo de entrenamiento para ALPHA FLIGHT, y Laura asumió el nombre de Portal. **PS**

Los miserables primeros años de Laura y Duende llevaron a esta a llamar "Mundo Muerte" a la Tierra.

Death

NOMBRE ESPAÑOL La Muerte

PRIMERA APARICIÓN *Captain Marvel Vol. 1 #27 (julio, 1973)*

NOMBRE REAL No aplicable

OCUPACIÓN Encarna el principio de mortalidad **BASE** Móvil

ALTURA Varias **PESO** Varios **OJOS** Diversos **PELO** Diversos

PODERES Aparece a menudo como un esqueleto encapuchado, pero ha adoptado diversos aspectos masculinos y femeninos; archimanipuladora; el alcance de su poder es desconocido.

Así como el ente abstracto Eternidad (ETERNITY) representa la vida, se dice que la Muerte simboliza la mortalidad, de forma que esta pareja proporciona equilibrio cósmico. Aunque se han embarcado en juegos competitivos (una vez la Muerte intentó manipular a THANOS para que destruyera el universo), en general la Muerte y Eternidad trabajan en asociación para mantener el equilibrio universal. Cuando Apocalipsis (APOCALYPSE) fundó sus Cuatro Jinetes, reclutó a diversos individuos para ser Muerte. Lobezno fue el tercero en asumir ese papel. **AD**

Deathbird

NOMBRE ESPAÑOL Ave de Muerte

PRIMERA APARICIÓN *Ms. Marvel #9 (septiembre, 1977)*

NOMBRE REAL Cal'syee Neramani **OCUPACIÓN** Aventurera

BASE Imperio Shi'ar **ALTURA** 1,72 m **PESO** 82 kg **OJOS** Blancos

PELO No; plumas negras, púrpuras y azules

PODERES Vuelo (alas de 5,5 m de envergadura); fuerza y resistencia inmensas; garras afiladas; muñequeras con jabalinas telescópicas que emiten gas o descargas eléctricas.

Ave de Muerte nació mutante en la casa regente de SHI'AR; sus alas completamente desarrolladas eran una regresión para su pueblo de ancestros aviares. Su hermana menor, Lilandra, ayudada por la Patrulla-X (X-MEN), subió al trono antes que ella, y Ave de Muerte lanzó varios golpes de Estado en su esfuerzo por convertirse en Majestrix (emperatriz). Finalmente subió al trono, pero su reinado fue breve. Durante la guerra de los shi'ar contra la Falange mantuvo un efímero romance con BISHOP, de la Patrulla-X. Sirvió como Guerra, uno de los Jinetes de Apocalipsis (APOCALYPSE). **AD**

Deathcry

NOMBRE ESPAÑOL Grito de Muerte

PRIMERA APARICIÓN *Avengers #363 (junio, 1993)*

NOMBRE REAL Deathcry

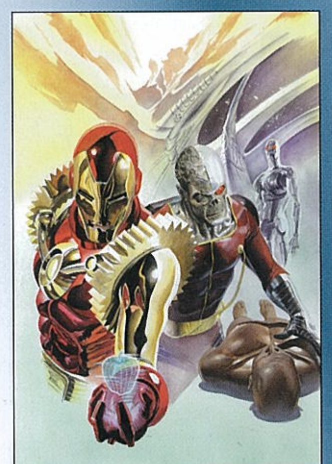
OCUPACIÓN Guerrera **BASE** Imperio Shi'ar **ALTURA** 1,88 m

PESO 89 kg **OJOS** Blancos **PELO** Púrpura

PODERES Sentidos superagudizados, reflejos superhumanos y garras naturales que puede usar como armas.

La joven guerrera conocida solo como Grito de Muerte fue enviada al lado de los Vengadores (AVENGERS) por Lilandra, emperatriz de los SHI'AR, quien temía las represalias de la raza KREE contra ellos por el papel que habían jugado en la guerra Kree-Shi'ar, de la que estos últimos salieron victoriosos. Despojada de su verdadero nombre debido a su misión, Grito de Muerte viajó a la Tierra, donde se convirtió en miembro honorario de los Vengadores, ayudando al grupo a rechazar un ataque kree, aparte de otras amenazas. Finalmente, sintiendo que su misión había tocado a su fin, pidió a su compañero de equipo HERCULES que la devolviera al Imperio Shi'ar. **TB**

Deathlok



Luther Manning no es el único hombre que ha vestido el traje de Deathlok.

Luther Manning nació en una línea de tiempo alternativa en la que las corporaciones multinacionales habían lanzado la Operación: Purga, para librar la Tierra de todos los superhéroes. Coronel en el ejército estadounidense de ese mundo, Manning fue herido en combate y más tarde transformado en el ciborg Deathlok por los hermanos Harlan y Simon Ryker. Aunque la finalidad era controlarle, Deathlok logró evadirse. Con la ayuda de Godwulf, fue transportado a Tierra-616, donde la Operación: Purga aún no había tenido lugar. Trabajando junto al Capitán América (CAPTAIN AMERICA), Deathlok consiguió evitar que el programa fuera llevado a cabo.

En el transcurso de los años han sido creados otros Deathloks, con Michael Collins y Siege (John Kelly) actuando como donantes de cerebro. Aunque el Deathlok original ha viajado a numerosas realidades, inlcluso luchando al lado de DAREDEVIL durante un tiempo, su vida sigue siendo solitaria. **AD**



FICHA

NOMBRE REAL
Luther Manning

OCUPACIÓN
Supersoldado ciborg

BASE
Móvil

ALTURA 1,93 m
PESO 180 kg
OJOS Rojos
PELO Castaño grisáceo

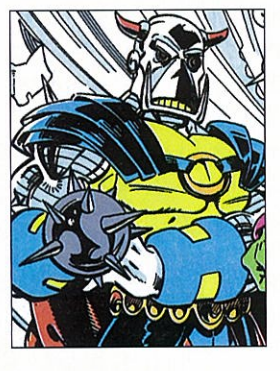
PRIMERA APARICIÓN
Astonishing Tales #25 (agosto, 1974)

PODERES

El cerebro y las partes del cuerpo cibernéticas hacen posible una fuerza, resistencia y capacidad de reacción sobrehumanas; entre otro armamento especial, lleva un puñal y una pistola láser.

Death's Head

PRIMERA APARICIÓN *The Transformers #113 (mayo, 1987)*
NOMBRE REAL Deaht's Head
OCUPACIÓN Cazarrecompensas **BASE** Nueva York **ALTURA** Varias
PESO Varios **OJOS** Diversos **PELO** Diversos
PODERES Fuerza superhumana; puede desconectarse miembros, que controla incluso separados del cuerpo, y cambiarlos por armas; cohetes en los pies que le facilitan vuelos de corto alcance.



Death's Head es un ciborg construido originalmente por el tecno-mago Lupex como armazón para su propia mente. Pero el plan de Lupex fue arruinado por su esposa, que activó la consciencia del ciborg y provocó su huida. Desde entonces, Death's Head ha saltado entre realidades y periodos temporales. Tras un encuentro con el Señor del Tiempo llamado el Doctor, fue dejado en el año 8162. Desde entonces ha visitado la Tierra contemporánea y la del año 2020, encontrándose con Iron Man, Spider-Man y la Patrulla-X (X-Men). **AD**

De la Fontaine, Contessa

NOMBRE ESPAÑOL Val, Condesa
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #159 (agosto, 1967)*
NOMBRE REAL Valentina Allegra de la Fontaine
OCUPACIÓN Ex agente secreto **BASE** Móvil **ALTURA** 1,72 m
PESO 59 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno con mechas blancas
PODERES Soberbia estratega y combatiente cuerpo a cuerpo; experta con la mayoría de los tipos de armas.

Aburrida de su vida como miembro adinerado de la jet-set, la Condesa empezó a prepararse en SHIELD y llamó la atención de Nick Fury al derrotarlo en un ejercicio de combate cuerpo a cuerpo. Se hicieron amantes y compañeros de equipo, ayudando a sofocar amenazas como HYDRA o IMA. Más adelante, la Condesa lideró la Femme Force de SHIELD, un grupo de elite formado por mujeres. Cuando unas formas de vida artificial llamadas deltitas tomaron el poder en SHIELD, la Condesa ayudó a Furia a disolver la agencia y reestructurarla. **DW**

Demolition-Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Demolición
PRIMERA APARICIÓN *The Thing Vol. 1 #28 (octubre, 1985)*
NOMBRE REAL Dennis Dunphy
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,90 m
PESO 152 kg **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Fuerza y energía aumentadas; resistencia al daño; experto en lucha libre; entrenado en combate cuerpo a cuerpo por el Capitán América.

Al obtener fuerza superhumana del corrupto Agente de Poder (Power Broker), Dennis Dunphy se hizo miembro de Federación de Lucha sin Límite de Peso. Allí se hizo amigo de la Cosa (Thing), y luego abandonaría la Federación para convertirse en compañero informal del Capitán América (Captain America) bajo el nombre de Hombre-D. Aparentemente murió en la explosión de un quinjet de los Vengadores (Avengers) durante una misión para infiltrarse en la base ártica de Sin Banderas (Flag-Smasher). Pero Hombre-D sobrevivió, pasó un tiempo con los inuit, volvió a Nueva York y se convirtió en protector de los sin techo en la subterránea Zerotown. **DW**

Defenders

Defensores es una agrupación imprecisa de héroes. De hecho, los cuatro Defensores nucleares están a menudo reñidos unos con otros, y solo se reúnen cuando no hay más remedio. Inicialmente se aliaron para afrontar el peligro planteado por un hechicero-científico interdimensional llamado Yandroth y su Omegatrón, dispositivo que amenazaba con destruir el mundo. A partir de entonces, cuando se encontraban necesitados de ayuda, cada uno de los Defensores podía buscar a otros. Con el paso de los años este "no-equipo" vio pasar a más superhéroes, en especial Halcón Nocturno (Nighthawk), Valkiria (Valkyrie) y Gata Infernal (Hellcat), pero a pesar de los esfuerzos por oficializar la asociación, los temperamentos de los Defensores individuales son demasiado diferentes y pretenden seguir solos mucho tiempo. **TB**



A pesar de funcionar como un "no-equipo", los Defensores han creado estrechos lazos.

LOS DEFENSORES
1 Namor, el hombre submarino **2** Hulk
3 Estela Plateada **4** Doctor Extraño

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Defensores

MIEMBROS CLAVE
DOCTOR EXTRAÑO
Domina las artes místicas
NAMOR
Fuerza y resistencia superhumanas; capacidad para volar y para respirar tanto en el aire como bajo las olas del mar.
HULK
Monstruo salvaje de fuerza casi ilimitada.
ESTELA PLATEADA
Posee el poder cósmico, una de las fuerzas fundamentales del universo.

BASE
Suelen operar desde el exterior del Santuario del Doctor Extraño, en Greenwich Village, Nueva York.

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Feature #1 (diciembre, 1971)

Destiny

NOMBRE ESPAÑOL Destino
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #141 (enero, 1981)*
NOMBRE REAL Irene Adler
OCUPACIÓN Agente del gobierno de EE UU **BASE** Washington D.C.
ALTURA 1,70 m **PESO** 50 kg **OJOS** Desconocido **PELO** Plateado
PODERES Su poder mutante para ver el futuro le permite explorar el espectro de probabilidades de los tututos alternativos y concentrarse en acontecimientos antes de que ocurran.

Destino fue durante mucho tiempo amiga de Mística (MYSTIQUE). Cuando esta formó la segunda Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS), Destino se unió a ellos. Cuando la Hermandad fue renombrada Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE) y empezó a trabajar para el gobierno estadounidense, Destino acompañó a Mística en su primera misión: la captura de MAGNETO. En una misión posterior fue asesinada por LEGION (hijo del PROFESSOR X) que había sido poseído por el maligno Rey Sombra (SHADOW KING). **MT**

Diablo

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #30 (septiembre, 1964)*
NOMBRE REAL Esteban Corazón de Ablo
OCUPACIÓN Alquimista **BASE** Móvil **ALTURA** 1,90 m
PESO 86 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Un elixir alquímico le otorga vida y vitalidad extendidas. Su traje oculta numerosas pociones, como una adormecedora y un gas paralizante; es un maestro del disfraz.

Nacido en la nobleza del siglo IX español, Diablo quedó fascinado por las artes alquímicas. Sabiendo que el tiempo jugaba en su contra, vendió el alma al demonio Mefisto (MEPHISTO) a cambio de conocimiento. Desarrolló un elixir de la inmortalidad y se trasladó a Transilvania; allí pasó el milenio siguiente tiranizando a los pobladores locales, hasta que estos se rebelaron, atrapándolo en una cripta durante un siglo. Tras engañar a la Cosa (THING) para que lo liberase, Diablo chocó con los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) en varias ocasiones. Dada su tenaz vitalidad, es probable que siga siendo una amenaza en años venideros. **AD**

Digger

NOMBRE ESPAÑOL Enterrador
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 2 #51 (mayo, 2003)*
NOMBRE REAL Ninguno (es una combinación de 13 mafiosos)
OCUPACIÓN Ninguna **BASE** Cloacas de Nueva York
ALTURA 2,15 m **PESO** 125 kg **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Fuerza aumentada por rayos gamma, pero resistencia limitada; posee la conciencia combinada de los Trece de las Vegas, con sus diversas preferencias de los años cincuenta.

En 1957, una reunión en Las Vegas entre 13 mafiosos se puso fea, acabando con la muerte de todos ellos. Los cuerpos de los gánsteres, que se conocieron como los Trece de las Vegas fueron enterrados en secreto en el interior del desierto de Nevada, lugar habitual de reposo para las bajas del hampa de Las Vegas.

Muchos años después, los científicos que investigaban los efectos de los rayos gamma detonaron una bomba cerca del lugar de enterramiento. De algún modo, la radiación fundió a los 13 muertos en un enorme y poderoso zombi verde que se llamó a sí mismo Enterrador. Siguiendo viejas líneas ferroviarias, el Enterrador llegó a Nueva York. Entonces empezó su venganza contra la banda de Forelli, quienes habían liquidado originalmente a los Trece de Las Vegas. SPIDER-MAN, contratado por Forelli para investigar, llegó hasta Nevada y averiguó que el Enterrador era una versión mutada por los rayos gamma de los Trece. De vuelta en Nueva York, y tras una larga batalla, Spiderman consiguió finalmente desunir y matar al Enterrador. **MT**

Devil Dinosaur

NOMBRE ESPAÑOL Dinosaurio Diabólico
PRIMERA APARICIÓN *Devil Dinosaur #1 (abril, 1978)*
NOMBRE REAL No aplicable **OCUPACIÓN** Carnívoro
BASE Junglas del planeta "Mundo Dinosaurio"; de otra dimensión; luego Tierra Salvaje **ALTURA** 7,62 m **PESO** Desconocido
OJOS Amarillos **PODERES** Su inteligencia es inusualmente alta para un dinosaurio. Posee fuerza y resistencia superhumanas.

En un mundo extraño similar a la Tierra prehistórica, los dinosaurios coexistieron con unos seres humanos primitivos cubiertos de pelo. Una tribu llamada Pueblo Asesino intentó quemar hasta la muerte a una criatura similar a un tiranosaurio. El reptil fue rescatado por un primitivo peludo conocido como Chico Luna (MOONBOY) cuando el fuego ya había teñido sus escamas al rojo vivo. Chico Luna llamó Dinosaurio Diabólico al reptil, y ambos se hicieron fieles compañeros, luchando contra diversas amenazas. Más tarde serían transportados a la Tierra y se unirían al grupo de superhumanos Ángeles Caídos. Finalmente, se fueron a vivir a la primitiva Tierra Salvaje. **PS**

Diamondback

NOMBRE ESPAÑOL Iguana
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #310 (octubre, 1985)*
NOMBRE REAL Rachel Leighton **OCUPACIÓN** Mercenaria
BASE Ciudadela Serpiente **ALTURA** 1,80 m **PESO** 65 kg
OJOS Verdes **PELO** Magenta
PODERES Gimnasta experta; maneja púas arrojadizas con forma de diamante cargadas con explosivo, ácido, veneno o drogas.



Iguana fue alistada en la Sociedad Serpiente (SERPENT SOCIETY) por Crótalo. En su primera misión, localizar y matar a MODOK, líder de IMA, Iguana tuvo la oportunidad de matar al Capitán América, pero prefirió no hacerlo. Tras dejar la Sociedad Serpiente se hizo compañera suya, y acabó siendo su amante. Más tarde se uniría a Áspid, Mamba Negra e Impala para formar un grupo de mercenarias llamado "Bad Girls". Una versión androide de Iguana formó equipo con Cráneo Rojo (RED SKULL). **MT**



DIRE WRAITHS

NOMBRE ESPAÑOL Fantasmas del espacio
PRIMERA APARICIÓN *Rom #1 (diciembre, 1979)*
BASE Mundo Fantasma, en la Nebulosa Oscura
ALTURA 1,65 m (media) **PESO** No revelado **OJOS** Sin pupila
PELO Inaplicable **PODERES** Desviantes que imitan otras formas de vida. Las hembras matan a sus víctimas y absorben sus memorias; también tienen poderes mágicos.

Los Fantasmas eran una rama de los SKRULLS que se asentó en un planeta llamado Mundo Fantasma. Los machos son criaturas de piel blanca vagamente humanoides. Las hembras Fantasma tienen cuerpos rojos más robustos, tentáculos y patas con garras. Hace siglos, los Fantasmas atacaron el planeta Galador, pero fueron derrotados por ciborgs galadorianos llamados Caballeros del Espacio, entre ellos ROM. Éste combatió a los Fantasmas en la Tierra, usando su neutralizador para lanzar Mundo Fantasma a una esfera dimensional llamada Limbo. Como resultado, los Fantasmas perdieron sus poderes y también fueron exiliados por Rom al Limbo. **PS**



DOCTOR BONG

PRIMERA APARICIÓN *Howard the Duck #15 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Lester Verde **OCUPACIÓN** Ingeniero genético
BASE Una isla en el Atlántico **ALTURA** 2,64 m **PESO** 102 kg
OJOS Azules **PELO** Castaño rojizo
PODERES Cuando golpea con la gran bola de metal que lleva en una mano, su casco produce ondas sónicas con diversos efectos.

Habiendo adoptado como lema en su juventud el aforismo "La pluma es más poderosa que la espada", el matón Lester Verde empezó a devolver a través de sus escritos los golpes a quienes le habían atormentado. Encaprichado de Beverly SWITZLER, Lester se reinventó como el Doctor Bong, un villano folletinesco cuyas proezas eran hinchadas por comunicados de prensa compuestos por él mismo. Empeñado en obligar a Switzler a casarse con él, Bong fue anulado por el Pato Howard (HOWARD THE DUCK), amigo de Beverly. Más tarde, Bong ha resultado ser todo un incordio para Hulka (SHE-HULK). **TB**

DOCTOR DEMONICUS

PRIMERA APARICIÓN *Godzilla #4 (diciembre, 1977)*
NOMBRE REAL Douglas Birely **OCUPACIÓN** Genetista; criminal
BASE Océano Pacífico **ALTURA** 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Grises **PELO** Castaño
PODERES Brillante genetista que usó un meteoro radiactivo para mutar artificialmente animales, convirtiéndolos en monstruos a sus órdenes; carece de superpoderes.

El genetista Douglas Birely se expuso él mismo a la radiación esperando adquirir superpoderes. En lugar de ello, acabó con cáncer de piel. Amargado, obtuvo un meteorito al que denominó "piedra de la vida", y perfeccionó un procedimiento para mutar animales en monstruos. Ya como doctor Demonicus, reclutó un ejército de criminales y combatió contra SHIELD. Fue capturado por los Vengadores de la Costa Oeste (West Coast AVENGERS). **MT**

DOC SAMSON

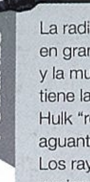
FICHA

DOC SAMSON

NOMBRE REAL
Doctor Leonard Samson
OCUPACIÓN
Psiquiatra
BASE
Móvil

ALTURA 1,98 m
PESO 172 kg
OJOS Azules
PELO Verde

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #141 (julio, 1971)



PODERES
La radiación gamma incrementó en gran medida la masa corporal y la musculatura de Samson; tiene la fuerza equivalente a un Hulk "relajado", además de gran aguante y resistencia a las heridas. Los rayos gamma también le pusieron el pelo verde. A diferencia de Hulk, la aguda mente de Samson no ha sido afectada por los cambios en su fisiología.

El doctor Leonard Samson, psiquiatra entregado, estaba fascinado por el potencial de la radiación gamma como ayuda para enfermos mentales. Cuando Betty Ross fue transformada en una criatura cristalina, Samson usó una máquina especialmente desarrollada para absorber radiación gamma de HULK y curó a Betty con ella. Después se expuso él mismo a los rayos almacenados restantes y obtuvo poderes similares a Hulk.

En los años siguientes, Samson ha perseguido tenazmente a Bruce Banner, esperando deshacer a Bruce de Hulk. Sus buenas intenciones no han sido siempre bien recibidas, y ha peleado repetidamente con Hulk. Se sabe que, en ocasiones, los dos han trabajado juntos, por ejemplo luchando contra el Líder (LEADER) cuando este capturó la Base Gamma. Sin embargo, Samson no ha perdido nunca de vista su objetivo inicial. De momento parece que el destino de ambos sigue entrelazado. **AD**



Las buenas intenciones de Samson no son bien acogidas por Hulk, que prefiere una buena pelea.

Doctor Doom

Señor de Latveria

Victor von Muerte nació en un campamento gitano en el pequeño reino de Latveria, entre las montañas de los Balcanes, al este de Europa. Su madre, Cynthia, fue asesinada siendo él un niño. Cuando Victor creció, su padre, un curandero gitano llamado Werner, no pudo salvar de la muerte por cáncer a la esposa del rey de Latveria. Werner huyó con Victor de la venganza del rey, solo para morir de frío. Victor juró vengarse del mundo por la muerte de sus padres.



Una misteriosa orden de monjes tibetanos ayudó al Doctor Muerte a forjar la máscara de metal con la que oculta sus horrorosas cicatrices.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Doctor Muerte

NOMBRE REAL
Victor von Muerte

OCUPACIÓN
Monarca de Latveria

BASE
Doomstadt, Latveria

ALTURA 1,88 m; 2,01 m con armadura

PESO 102 kg; 188 kg con armadura

OJOS Marrones

PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #5 (julio, 1962)

PODERES
Genio científico; conocimientos de hechicería. Aprendió de los extraterrestres ovoides a transferir su consciencia al cuerpo de otra persona. La armadura es en realidad un traje de combate que eleva su fuerza a un nivel superhumano y contiene armamento sumamente avanzado.



Como rey, Muerte ha llevado paz y prosperidad a su país natal, Latveria.

Marcado

Victor descubrió un arcón de objetos mágicos de Cynthia y supo que había sido una bruja. Victor desarrolló un enorme talento para la hechicería y la ciencia, y finalmente obtuvo una beca para la universidad Empire State, en Nueva York. Uno de sus compañeros de estudios fue Reed Richards.

Decidido a contactar con su madre en el más allá, von Muerte inventó un dispositivo de comunicación interdimensional. Richards tropezó con las notas de Victor sobre la máquina y señaló un error en sus cálculos. Furioso por que Richards invadiera su intimidad, von Muerte se negó a atender su advertencia. Cuando activó la máquina, esta explotó, llenando su cara de cicatrices (según otra versión, la explosión solo dejó una pequeña cicatriz, pero el ego de Muerte no podía tolerar ni la más ligera imperfección en su aspecto).



Durante la primera "Guerra Secreta", el Doctor Muerte lideró un ejército de supervillanos en el Mundo de Batalla del Todopoderoso.

La máscara de metal

Culpando a Richards por el accidente, von Muerte se dirigió al Tíbet, donde una orden de monjes le ayudó a forjar la máscara de metal y la armadura que iba a vestir en su nuevo papel de Doctor Muerte. Al ponerse la máscara recién moldeada antes de enfriarse por completo, Muerte marcó su cara para siempre. De vuelta a Latveria, derrocó al monarca y se autoproclamó rey.

Aunque Muerte vive en un castillo y Latveria no parece haber cambiado desde el siglo XIX, ha creado maravillas tecnológicas, como un ejército robótico y una máquina del tiempo. Él mismo se ha consagrado a la conquista del mundo. Como monarca de Latveria, disfruta de inmunidad diplomática que le protege de posibles detenciones. Sin embargo, sus planes han sido frustrados a menudo por sus archienemigos, Reed Richards y los 4 Fantásticos (Fantastic Four). A lo largo de los años, Muerte ha chocado con muchos de los principales luchadores contra el crimen. **PS**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #5***
  El Doctor Muerte choca por primera vez con el mejor grupo del mundo.
- ***Fantastic Four Annual #2***
  El origen del Doctor Muerte.
- ***Fantastic Four #39-40***
  El Doctor Muerte pelea contra unos 4 Fantásticos que han perdido sus poderes.
- ***Fantastic Four #57-60***
  Muerte roba el poder de Estela Plateada.
- ***Fantastic Four #84-87***
  Muerte atrapa a los 4 Fantásticos en Latveria.

Doctor Druid

Dr. Druid

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Doctor Druida

NOMBRE REAL
Dr. Anthony Ludgate Druid

OCUPACIÓN
Psiquiatra; señor de lo oculto

BASE Móvil

ALTURA 1,96 m
PESO 140 kg
OJOS Verdes
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Adventures Vol. 1 #1 (junio, 1961)

PODERES
Maestro de las artes místicas; capaz de controlar su pulso, respiración, riego sanguíneo, etc.; puede usar telepatía, leer pensamientos, controlar mentes y hacer levitar objetos.

Durante muchos años, el Dr. Anthony Druida, educado en Harvard, desarrolló una carrera de psiquiatría que ocultaba su interés por lo místico y lo oculto. Ya entrado en años, empezó a dedicar cada vez más tiempo a estas cuestiones, pero no empezó a desarrollar sus habilidades hasta que fue llamado al lado de un lama tibetano moribundo. Tras sobrevivir a diversas pruebas, el lama le ayudó a comprender su potencial a la vez que concedía al psiquiatra algunos de sus propios poderes.

En los años siguientes, Druida fue reclutado por Jake Curtiss, agente de Seguridad Nacional, para unirse a su equipo de Cazadores de Monstruos, grupo que también incluía a Ulysses Bloodstone y al Eterno Makkari (*ver* Eternals). Tras el surgimiento de superhéroes como los 4 Fantásticos (Fantastic Four), Druida apoyó a los Vengadores (Avengers), convirtiéndose en uno y ayudando a expulsar a los Señores del Mal (Masters of Evil) de la mansión de los Vengadores.

Los últimos años de su vida se mostraron menos satisfactorios. Fue manipulado dos veces para traicionar a sus amigos: primero fue retenido bajo la esclavitud de Terminatrix, y más tarde corrompido por su manipuladora amante, Nekra. Ella acabaría matándole, y su prometedora vida finalizó rodeada de dolor. **AD**



Poderoso hechicero, el Doctor Druida puede proyectar imágenes de sí mismo.



Doctor Spectrum

Dr. Spectrum

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Doctor Espectro

NOMBRE REAL
Joseph Ledger

OCUPACIÓN
Miembro del Escuadrón Supremo

BASE
Escuadrón City

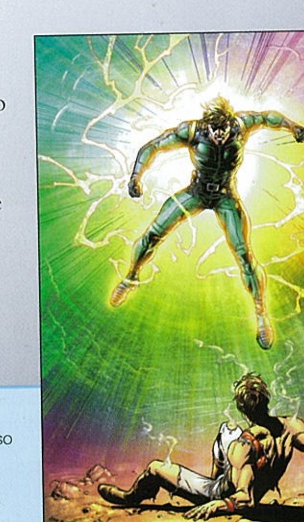
ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Marrones
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #85 (marzo, 1971)

PODERES
El prisma de poder interiorizado le permite volar, descargar rayos de energía y construir objetos de energía sólida.

En una Tierra paralela de otra dimensión, el astronauta Joe Ledger rescató a un extraterrestre Skrull, que le entregó un prisma de poder. Usando la energía del prisma para convertirse en el heroico Doctor Espectro, Ledger reunió al Escuadrón Supremo (Squadron Supreme). Tras vencer al villano Mente Suprema (Overmind), el Escuadrón reparó los daños de su mundo, pero se convirtieron en virtuales dictadores. Un segundo grupo de superhéroes, conocidos como los Redentores de Halcón Nocturno, formaron un movimiento de resistencia. Uno de ellos, Arquero Negro (antes Arquero Dorado – Golden Archer), destrozó el prisma de poder del Doctor Espectro con una flecha, solo para ver cómo su energía se integraba en el propio cuerpo de Ledger, que dejó de depender de una fuente externa de poder; su cuerpo cambió en el proceso a un blanco monocromático. **DW**

Doctor Espectro en una personificación alternativa



Entre las Tierras paralelas que componen el multiverso existen diversas versiones del Doctor Espectro y de otros miembros del Escuadrón Supremo.

DOCTOR OCTOPUS

Cerebro de la intimidación mecánica



Otto era hijo de Torbert y Mary Lavinia Octavius. Era un tímido ratón de biblioteca, pero su padre, obrero de la construcción, creía que la medida de un hombre la daba su fuerza bruta. Mary Lavinia deseaba que Otto confiara en su inteligencia y, cuando su padre murió en un accidente laboral, se convenció a sí mismo de que el destino de todos los trabajadores manuales era una tumba prematura.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Amazing Spider-Man Annual #1***
  Octopus forma los Seis Siniestros para matar a Spiderman.
- ***Spectacular Spider-Man #221***
  Resulta aparentemente muerto por Kaine, clon de Peter Parker.
- ***Amazing Spider-Man #426***
  Doc Ock es devuelto a la vida por su protegida, Carolyn Trainer.



Doc Ock puede usar los tentáculos simultáneamente, y realizar con cada uno una acción distinta.



DR. OCTOPUS

FICHA

NOMBRE REAL
Otto Octavius

OCUPACIÓN
Genio criminal, antiguo científico nuclear

BASE
Zona de Nueva York

ALTURA 1,75 m
PESO 110 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #3 (julio, 1963)

PODERES

Control mental sobre cuatro tentáculos de acero al titanio activados eléctricamente, prensiles, de 1,80 m de longitud pero extensibles hasta 7 m y con capacidad para levantar 3 t; los tentáculos terminan en tres pinzas de articulación independiente que pueden rotar 360 grados, con una fuerza de 12 kg/cm².

Los tentáculos pueden accionarse independientes unos de otros

A UN BRAZO

Otto se convirtió en científico, se especializó en investigación nuclear y desarrolló un arnés mecánico que le permitía realizar experimentos peligrosos a distancia. También empezó a salir con una colega, Mary Alice Anders, e incluso le pidió que se casara con él. Pero, convencida de que ninguna mujer era lo bastante buena para su hijo, la madre de Otto le obligó a romper el compromiso. Poco después moría de un ataque al corazón mientras discutía con él sobre Mary Alice. Perdido en un mundo privado de dolor y culpabilidad, Otto provocó un accidente en el laboratorio: fue bombardeado con radiación y, de algún modo, los brazos mecánicos quedaron fundidos a su cuerpo.



Los tentáculos de Ock pueden moverse a una velocidad de 98 km/h y golpear con la fuerza de un martillo neumático.

CONTROL MENTAL

Después de este accidente, le diagnosticaron erróneamente una lesión cerebral. En realidad, su intelecto superior estaba creando activamente nuevos trayectos neuronales que le permitieran controlar mentalmente sus tentáculos de metal. Ahora podía controlarlos psíquicamente aun cuando fueran separados por completo de su cuerpo.

El Doctor Octopus, también conocido como Maestro Planeador y Programador Maestro, luchó en primer lugar con SPIDER-MAN, y fue derrotado por él, poco después de convertirse en criminal profesional. Unas veces como miembro de los Seis Siniestros (SINISTER SIX), y otras a solas, ha combatido desde entonces contra héroes como DAREDEVIL, CAPTAIN AMERICA y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR); sin embargo, la obsesión principal del Doc Ock consiste en destruir al escurridizo lanza-redes. **TD**

DOCTOR STRANGE

Hechicero supremo de la dimensión terrestre

DOCTOR STRANGE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Doctor Extraño
NOMBRE REAL Dr. Stephen Vincent Strange
OCUPACIÓN Ex cirujano; ahora Hechicero Supremo de la dimensión de la Tierra
BASE Sancta Sanctorum (177A Bleecker Street, Greenwich Village, Manhattan)

ALTURA 1,88 m
PESO 82 kg
OJOS Grises
PELO Moreno; blanco en las sienes

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #110 (julio, 1963)*

PODERES

Mayor maestría en las artes mágicas que cualquier otro en esta dimensión; proyección astral y comunicación mental. Posee diversos objetos mágicos, incluidos una capa de levitación que le permite volar y el amuleto llamado Ojo de Agamotto.

Según el relato original, el doctor Stephen Extraño era un cirujano de gran éxito, aunque arrogante, cuya brillante carrera fue truncada abruptamente en un accidente de coche. Extraño sufrió un ligero daño nervioso que le impedía sostener un bisturí con la firmeza necesaria para practicar la cirugía. Agotando su fortuna en la vana búsqueda de una cura, Extraño acabó convertido en un paria alcohólico.



El Anciano no solo instruyó a Extraño en hechicería, sino que le aconsejó y guió hasta su muerte.

SABER ARCANO

Extraño viajó al Tíbet para encontrar a un sanador conocido como el Anciano. Inicialmente él, un hombre de ciencia, rechazó creer en los poderes mágicos que el Anciano afirmaba poseer. Sin embargo, descubrió que un pupilo del Anciano, el barón Mordo, intentaba asesinar al maestro. Mordo hechizó a Extraño para impedir que le diera un mensaje al Anciano, aunque por lo demás le permitía hablar. Ahora no solo sabía que la magia era real, sino que también fue consciente de la existencia del mal y supo que debía combatirlo. Evadiendo la mordaza mística de Mordo, Extraño le dijo al Anciano que deseaba ser su pupilo. Este liberó a Extraño del hechizo, revelando así que era conocedor de la traición de Mordo, y aceptó a Extraño como su nuevo alumno.

Extraño se asoció tiempo atrás con los Defensores, que incluyen a Gata Infernal, Hulk, Halcón Nocturno y el Hombre Submarino.

HECHICERO SUPREMO

Tras completar su formación, el Doctor Extraño vivió en Greenwich Village, en Nueva York. El público no creía en la magia, y le consideraba una excéntrica autoridad en el saber oculto. De ahí que no fueran conscientes de que Extraño había dedicado su vida a proteger a la humanidad de las amenazas sobrenaturales de nuestro propio mundo y de las esferas místicas, como eran sus enemigos Mordo, Pesadilla y Dormammu. Cuando el Anciano murió, Extraño heredó su papel como Hechicero Supremo de la Tierra y de la dimensión en la que esta existe.

El Doctor Extraño se ha aliado con los principales luchadores de la Tierra contra el crimen, como Spiderman, Patrulla-X y los Vengadores. Además fundó los Defensores, un grupo de campeones superhumanos que a menudo incluye a Hulk y Namor. PS



Otra versión sobre el origen de Extraño afirma que resultó herido en un accidente de esquí.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Strange Tales #130-146*** El Doctor Extraño combate al barón Mordo y Dormammu, y tiene su primer encuentro con Eternidad.
- ***Strange Tales #150-168*** Primer combate contra Umar y encuentro con el Tribunal Viviente.
- ***Doctor Strange (second series) #1-2, 4-5*** Extraño lucha contra Daga de Plata, muere y es resucitado.

Domino

PRIMERA APARICIÓN *X-Force #8 (marzo, 1992)*
NOMBRE REAL Neena Thurman (entre sus muchos alias, "Beatrice")
OCUPACIÓN Agente encubierto **BASE** Móvil **ALTURA** 1,72 m
PESO 54 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Puede influir en las leyes de probabilidad para cambiarlas a su favor; experta en armas; su bastón dispara proyectiles; soberbia atleta, artista marcial y lingüista.

Mercenaria al principio de su vida adulta, la mutante Dominó solo se dirigió a círculos más oficiales a partir de ser contratada como guardaespaldas del genio Milo Thurman. Ella y Milo se enamoraron, y solo pudieron ser separados cuando un ataque del grupo terrorista IMA obligó a ocultar aún más a Milo. Creyendo que este había muerto, Dominó se unió a Media Docena (SIX-PACK), haciéndose aliada de CABLE. Durante un tiempo fue suplantada por COPYCAT. Desde entonces, Dominó milita en Factor-X (X-FACTOR), trabaja para la rama de la Corporación-X en Hong Kong, y lucha al lado de la Patrulla-X (X-MEN). **AD**

Doom 2099

NOMBRE ESPAÑOL Doctor Muerte 2099
PRIMERA APARICIÓN *Doom 2099 #1 (enero, 1993)*
NOMBRE REAL Victor von Doom **OCUPACIÓN** Monarca
BASE Latveria en el año 2099 **ALTURA** 1,88 m **PESO** 102 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza superhumana; puede levantar un campo de fuerza y disparar rayos conmocionadores; también tiene cierto poder psíquico y místico, y puede intercambiar su mente con la de otra persona.

En 2099, llega a Latveria un hombre que afirma ser el Dr. Muerte original. No puede recordar cómo fue transportado al futuro. Tras su llegada, Muerte descubre que un ciborg llamado Tiger Wylde se ha apoderado del trono, declarándose dictador. Wylde ha hecho que el pueblo caiga presa de la violencia y la pobreza, pero Muerte derroca al impostor y vuelve a hacer de Latveria una gran nación. **MT**

Dormammu

Aunque es miembro de la raza faltine, Dormammu ha pasado gran parte de su vida en la Dimensión Oscura, donde su pueblo lo desterró. Al poco tiempo de su llegada, Dormammu se alió con Olnar, monarca de la Dimensión Oscura, mostrándole cómo expandir su esfera absorbiendo en ella a otros universos de bolsillo. Esto precipitó involuntariamente el ascenso de Dormammu al poder: uno de estos universos estaba ocupado por los Sin Mente, seres destructivos que, una vez liberados en la Dimensión Oscura, empezaron a causar estragos. Antes de ser finalmente detenidos, Olnar fue asesinado y Dormammu nombrado regente.



Con las llamas ardiendo en cada uno de sus miembros, Dormammu es un ser temible.

Aún no satisfecho su apetito de poder, Dormammu puso su vista en la conquista de la Tierra, pero sus repetidos intentos de invasión fueron repelidos por diversos seres místicos, entre ellos el Anciano (ANCIENT ONE) y, más tarde, el Doctor Extraño (DOCTOR STRANGE). Aunque es menos poderoso que Dormammu, Extraño lo ha derrotado en varias ocasiones, incluso llegando a atraparlo durante un tiempo en un universo de bolsillo aislado. Enormemente poderoso, Dormammu es un ser difícil de destruir por completo. A pesar de que actualmente esté en calma, es probable que resurja en algún momento del futuro. **AD**

Dormammu es un poco "fogoso"



Solo el Doctor Extraño impide que Dormammu domine la Dimensión Oscura y se lance sobre la misma Tierra.

FICHA

NOMBRE REAL
Dormammu
OCUPACIÓN
Monarca durante un tiempo de la Dimensión Oscura
BASE
Dimensión Oscura

ALTURA 1,85 m
PESO Desconocido
OJOS Verdes
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales Vol. 1 #126 (noviembre, 1964)

PODERES

Uno de los seres místicos más poderosos del universo; puede teleportarse entre dimensiones, cambiar de tamaño, viajar en el tiempo y realizar telepatía.

DRACULA

El vampiro más poderoso de la Tierra

DRACULA

FICHA

NOMBRE REAL
Vlad Tepes

OCUPACIÓN
Señor de los vampiros de la Tierra

BASE
Castillo Drácula en Transilvania; aparte de eso, móvil

ALTURA 1,96 m
PESO 100 kg
OJOS Rojos
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tomb of Dracula #1 (abril, 1972)

PODERES

Vacía la sangre de sus víctimas mordiéndolas; ello le permite controlar sus voluntades. Las que mueren se convierten en vampiros. Tiene fuerza sobrehumana, es prácticamente inmortal y no se le puede matar por medios convencionales. Se transforma en murciélago, lobo o niebla. Controla mentalmente a otros vampiros e hipnotiza a los seres humanos.



Vlad Tepes Drácula nació en 1430 en Schassberg, Transilvania. Al año siguiente su padre, el noble transilvano Vlad Dracul, fue nombrado príncipe de la vecina Valaquia. Más tarde sería asesinado por otros transilvanos. No obstante, Drácula llevó a término el matrimonio con una noble húngara, Zofia, que su padre había acordado. Tras el nacimiento de su hija, Drácula puso fin al matrimonio. Zofia se suicidó; su hija se convertiría en la vampiresa LILITH.

EL EMPALADOR

Drácula recuperó el trono de Valaquia en 1456, e hizo empalar a los responsables del asesinato de su padre. Luego hizo la guerra contra los turcos durante la cual empaló a una gran cantidad de ellos. De ahí que fuera conocido como "Vlad el Empalador". Se casó por segunda vez con María, que le dio un hijo, Vlad Tepelus.

En 1459, Drácula fue abatido en combate contra Turac, señor de la guerra turco, quien lo hirió mortalmente. Turac llevó a Drácula a la sanadora gitana Lianda, que resultó ser una vampiresa y mordió a Drácula, convirtiéndolo en vampiro. Drácula mató a Turac, pero no antes de que este asesinara a María; Drácula dejó a Vlad Tepelus al cuidado de los gitanos. Tras derrotar al vampiro Nimrod, Drácula ocupó su lugar como señor de los vampiros de la Tierra. El vampiro más anciano de la Tierra, Varnae, mejoró la sangre de Drácula con la suya propia antes de darse muerte. Como resultado, Drácula se convirtió en el vampiro más poderoso del planeta.



Los más persistentes adversarios modernos de Drácula (de izquierda a derecha): Quincy Harper, Frank Drake, Rachel van Helsing y Blade.



LOS CAZAVAMPIROS

En 1890 Drácula contrató al abogado inglés Jonathan Harker para comprar la abadía de Carfax, en Inglaterra. Trasladándose allí, Drácula atacó a Mina Murria, prometida de Harker. El cazador de vampiros Abraham van Helsing intervino y dirigió la persecución de Drácula hasta Transilvania, donde sus aliados empalaron al vampiro. Sin embargo, Drácula ha regresado en repetidas ocasiones de una muerte real o aparente, y continúa amenazando a la humanidad en el siglo XXI.

En años recientes, la némesis de Drácula ha sido un grupo liderado por Quincy, hijo de Jonathan Harker. Entre sus aliados se cuentan Rachel van Helsing, descendiente de Abraham; Frank Drake, descendiente del propio Drácula, y el cazavampiros Blade. Quincy Harker y Rachel van Helsing han muerto, y Blade continúa la caza. Drácula también se ha batido con adversarios como el Doctor Extraño, el vampiro detective Hannibal King y la cazadora de monstruos Elsa Bloodstone. **PS**



ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Dracula Lives #2-3*** Cómo se convirtió Drácula en vampiro.
- ***Tomb of Dracula #45-59*** Drácula se casa con Domini y es padre de Janus, quien se convierte en adulto y lucha repetidamente contra él.
- ***Tomb of Dracula #64-70*** Drácula vuelve a ser humano. Tras recuperar sus poderes, él y Quincy Harper mueren en su enfrentamiento final.

Drake, Frank

PRIMERA APARICIÓN *Tomb of Dracula Vol. 1 #1 (abril, 1972)*
NOMBRE REAL Frank Drake
OCUPACIÓN Investigador privado; ex cazavampiros
BASE Boston, Massachussets **ALTURA** 1,83 m **PESO** 75 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Experto en lucha cuerpo a cuerpo y buen tirador.

Frank Drake, descendiente lejano de Dracula, vivió acosado por su vampírico ancestro. Después de malgastar su considerable herencia, todo lo que le quedaba a Drake era su castillo familiar en Transilvania. Desplazado hasta allí con la intención de venderlo resucitó a Drácula accidentalmente. Los años siguientes estuvieron marcados por una serie de batallas contra el no muerto. Luchando junto a otros cazavampiros como Blade, Rachel Van Helsing y Quincy Harker, Frank encontró y perdió a muchos grandes amigos y amantes. Agotado por la lucha, finalmente dejó la caza de vampiros para hacerse investigador privado en Boston. **AD**

Dragon Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Dragón
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #1 (febrero, 1965)*
NOMBRE REAL Hombre Dragón
OCUPACIÓN Ninguna **BASE** Móvil **ALTURA** 4,65 m **PESO** 3,2 t
OJOS Grises **PELO** No tiene
PODERES Colosal fuerza natural. Puede expulsar llamas por la boca y sus gigantescas alas le permiten volar.

El Hombre Dragón es una forma de vida artificial creada por el profesor Gregson Gilbert, de la Universidad Empire State, y a la que dio vida Diablo el alquimista. El ser tiene la inteligencia de un perro. Ha sido usado como peón por varios supervillanos, entre ellos el propio Diablo, el rico industrial Gregory Gideon y Forjador de Máquinas (Machinesmith). Pero Hombre Dragón no es malo en sí mismo: actúa exclusivamente por instinto animal. De vez en cuando, los 4 Fantásticos (Fantastic Four) han intentado adoptarlo como mascota, pero ha demostrado ser demasiado destructivo –sin querer– como para domesticarlo. **TB**

Dragon of the Moon

NOMBRE ESPAÑOL Dragón de la Luna
PRIMERA APARICIÓN *The New Defenders #143 (mayo, 1985)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Demonio **BASE** Móvil
ALTURA Desconocida **PESO** Desconocido
OJOS Rojos **ESCAMAS** Azules oscuras
PODERES Es un ser prácticamente inmortal, entidad demoniaca de poderes casi divinos; capaz de influir en otros seres para que cometan actos malvados.


El Dragón se adhirió psíquicamente a Dragón Lunar.

Único superviviente de una antigua raza de demonios, el Dragón de la Luna trataba de ganar poder corrompiendo a la raza humana. En una ocasión estuvo aliado con Mordred cuando éste intentaba destronar al rey Arthur Pendragon de Bretaña, pero fue derrotado por los Eternos (Eternals) y encerrado dentro de Titán, la luna de Saturno. Más tarde intentó corromper a Thanos, que asesinó a la mayor parte de la población de Titán. También empezó a corromper a Dragón Lunar (Moondragon), que fue liberada con ayuda de los Defensores (Defenders), mientras que el Dragón fue destruido. Sin embargo, aún no se sabe si ha muerto realmente. **TD**

Drax the Destroyer

Mentor, el poderoso titán, había estado controlando las temerarias acciones de su hijo loco, Thanos, en la Tierra.

Cuando Thanos, temiendo que su nave espacial hubiera sido vista, destruyó un coche en el que viajaban Arthur Douglas, su esposa y su hija, Mentor recogió a Heather, la hija de Douglas, aún con vida, y la llevó a Titán para ser criada. Más tarde ella volvería a la Tierra como Dragón Lunar (Moondragon).

Luego, con la ayuda de su padre Kronos, Mentor capturó la consciencia viviente de Arthur Douglas antes de que abandonara totalmente su cuerpo y la colocó dentro de un cuerpo humanoide que había creado con el suelo de la Tierra, otorgándole poderes superhumanos. Este nuevo ser fue conocido como Drax el Destructor. Mentor bloqueó todos sus recuerdos humanos y le inspiró el único propósito de destruir a Thanos. Sin embargo, una vez muerto este, Drax quedó vagando por el espacio en busca de una nueva razón para existir. Drax murió mientras intentaba impedir que Dragón Lunar controlara el planeta Ba-Banis, pero más tarde resucitó para vagar por la galaxia una vez más. **MT**


Drax reposa tras su última sesión de carnicería, tramando los pasos siguientes en su absorbente cruzada para destruir por completo a Thanos.

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Drax el Destructor
NOMBRE REAL Arthur Douglas
OCUPACIÓN Ex agente inmobiliario; agente de Kronos
BASE Titán

ALTURA 1,93 m
PESO 308 kg
OJOS Rojos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #55 (febrero, 1973)*

PODERES La energía cósmica le da fuerza sobrehumana, invulnerabilidad, capacidad para volar y hacer viajes interplanetarios en cuestión de semanas. Puede sobrevivir durante tiempo indefinido en el espacio exterior sin aire, alimento o agua. Lanza rayos conmocionadores por las manos.

Drax the Destroyer

Dreadknight

NOMBRE ESPAÑOL Caballero Temible
PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #101 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Bram Velsing
OCUPACIÓN Ingeniero; buscador de venganza **BASE** Móvil
ALTURA 1,72 m **PESO** 73 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Una armadura de alta tecnología le protege de los ataques. Entre su arsenal tiene una lanza que contiene distintas armas ofensivas y una pistola de gas paralizante.

Nacido en Latveria, Bram Velsing era un ingeniero especializado que llevaba a cabo los proyectos del Doctor Muerte (Doctor Doom). Como castigo por un acto de desobediencia, Muerte le fundió una máscara de hierro a la cara para que supiera lo que se sentía siendo el propio Muerte. Huyendo de Latveria, Velsing se refugió en el Castillo de Victor Frankenstein. Asumiendo el nombre de Caballero Temible, armado con sus propias invenciones y cabalgando el caballo alado que en el pasado perteneció al Caballero Negro (Black Knight), juró vengarse de su antiguo señor… sin importar cuánta gente inocente cayera en el camino. **TB**



Dreadnought

NOMBRE ESPAÑOL Temerario
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #154 (mayo, 1940)*
NOMBRE REAL Dreadnought
OCUPACIÓN Sistema armamentístico **BASE** Estado de Nueva York
ALTURA 2,45 m **ANCHURA** 1 m **PESO** 998 kg
PODERES Un generador de fusión portátil le asegura un año y medio de uso constante; se mueve a 56 km/h; levanta hasta 10 t; armado con lanzallamas, nudillos con clavos y un campo eléctrico.

El Temerario fue un gigante robótico construido por el grupo terrorista HYDRA, pero su primera prueba resultó fallida: enviado a matar a Nick Fury, la combinación de ingenio, entrenamiento de combate y arsenal miniaturizado del director de SHIELD doblegó al autómata. Sin embargo, este no fue el final de la máquina, pues cuando la familia criminal Maggia robó el diseño del Temerario, construyó ocho más, cuya versión más sofisticada fue un robot plateado. Entre los numerosos superhéroes que han combatido contra los nuevos Temerarios están Iron Man, Spider-Man y los 4 Fantásticos (Fantastic Four); los héroes han salido triunfantes de cada uno de estos encuentros. **AD**

Dreamqueen

Hace 800 años, Pesadilla (Nightmare), señor de la dimensión de los sueños, capturó al súcubo Zhilla Char, se apareó con ella y luego la encerró en una dimensión de bolsillo. Zhilla Char fue consumida entre llamas mientras daba a luz a su hija, la Reina de los Sueños. Hace 350 años, el ser astral del chamán americano Nanquato viajó hasta la esfera de la Reina de los Sueños en busca de los dioses celestiales que salvaran a su pueblo de una terrible sequía. Creyendo que la Reina de los Sueños era un dios celestial, Nanquato aceptó un tótem de ella. A través del tótem, la Reina aterrorizó a la tribu de Nanquato con alucinaciones como medio para escapar a la Tierra. Pero su plan quedó frustrado cuando los hombres de la tribu de Nanquato mataron al chamán y enterraron el tótem.

En años recientes, la mutante Laura Dean visitó la dimensión de la Reina de los Sueños, a la que Dean llamaba "Mundo Vida". El equipo de superhéroes canadienses Alpha Flight viajó involuntariamente a Mundo Vida y, cuando regresaron a la Tierra, la Reina de los Sueños viajó con ellos. Sin embargo, Puck y Laura Dean consiguieron obligarla a regresar a Mundo Vida.

Afligiendo con pesadillas a los Alpha Flight, la Reina de los Sueños escapó hasta la Tierra, donde se apropió de las mentes de los habitantes de la ciudad canadiense de Edmonton. Pero Talisman, hechicera de Alpha Flight, la derrotó y la expulsó de la Tierra. Tiempo después, la Reina de los Sueños se puso del lado de Alpha Flight para luchar contra su enemigo, el Amo. **PS**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Reina de los Sueños
NOMBRE REAL
No revelado
OCUPACIÓN
Monarca de Mundo Vida
BASE
Dimensión de Mundo Vida

ALTURA Variable, normalmente 1,90 m
PESO Variable
OJOS Blancos
PELO Verde

PRIMERA APARICIÓN
Alpha Flight Vol. 1 #57 (abril, 1988)

PODERES
Poderes mágicos casi ilimitados, entre ellos la capacidad de crear seres vivos, pero solo cuando está en Mundo Vida. Dentro o fuera de Mundo Vida, puede controlar las mentes y las percepciones de otros seres, y hacer que sufran alucinaciones.

Drew, Jonathan

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Woman Vol. 1, #1 (abril, 1978)*
NOMBRE REAL Jonathan Drew
OCUPACIÓN Científico **BASE** Wundagore City
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Brillante científico especializado en radiación y entomología: el estudio de arañas e insectos.

Científico brillante, con una hermosa mujer y una hija, Jonathan Drew lo tenía todo. Desplazados a los Balcanes junto a Herbert Wyndham, colega de Drew, su familia fue golpeada por la tragedia: Jessica, su hija, cayó gravemente enferma por envenenamiento radiactivo, y su esposa murió misteriosamente. Incapaz de afrontarlo, Drew huyó a Inglaterra, dejando a su hija en manos de Wyndham. Años después, Drew también moriría en trágicas circunstancias. Tras desarrollar un antídoto contra la radiación para Pyrotechnics, Inc., fue asesinado por sus empleadores. La venganza por su muerte quedó en manos de Jessica Drew, ahora la primera Spider-Woman. **AD**

Drew, Patience

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Fanfare Vol. 1, #43 (abril, 1989)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Capitana pirata
BASE Mar de los Sargazos **ALTURA** Desconocida
PESO Desconocido **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Hábil en el uso de sables, espadas, pistolas y otras armas de su época. Muerta posee las mismas habilidades.

Patience Drew fue una capitana pirata que vivió hace varios cientos de años. Fue asesinada junto a su tripulación por un barco británico que los condujo a una trampa durante un combate. Después de hundirse en el mar de los Sargazos, fueron condenados a revivir sus muertes eternamente. En una de esas ocasiones, Namor rescató a Drew y su barco, y la pareja se enamoró. Namor se unió a Drew como pirata y ella le regaló un pendiente para que la recordara. Después, Namor dejó el barco y ella supo que nunca volvería: a pesar de llevar aún el pendiente, Namor encontró el esqueleto de Patience en el fondo del mar y ni siquiera pudo estar seguro de haberla conocido. **ED**



D'spayre

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up Vol. 1 #68 (abril, 1978)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Ser demoniaco
BASE Torre extradimensional **ALTURA** 1,90 m **PESO** Desconocido
OJOS Negros, sin iris **PELO** No tiene
PODERES Fuerza ampliada; levitación; capaz de inspirar miedo en otros seres; otras capacidades mágicas no reveladas.

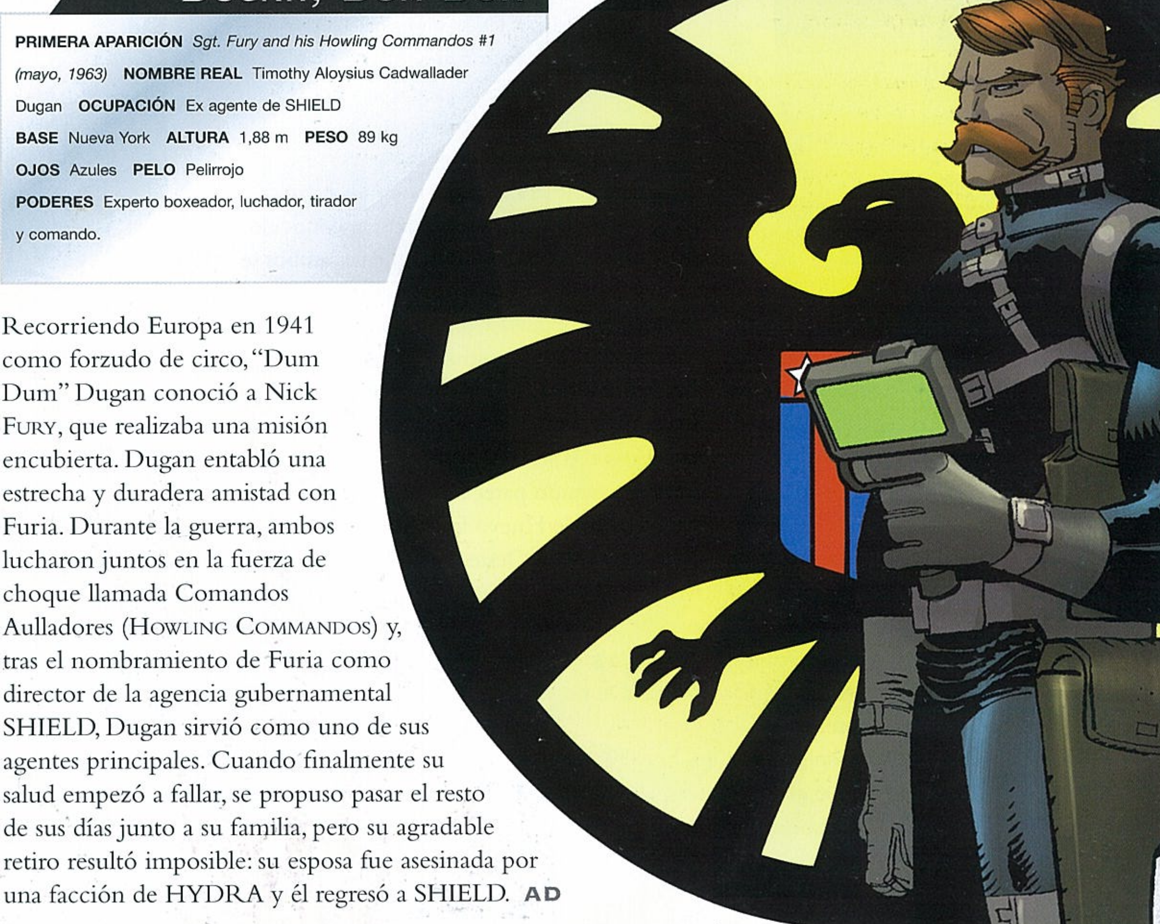


D'spayre es un demonio extradimensional creado por otro demonio, el Morador en la Oscuridad. Se alimenta de la energía psíquica de aquellos que sufren. Ha formado equipo con Pesadilla (Nightmare), y es asistido por una horda de pequeños sirvientes, los D'sprites. Uno de los primeros choques de D'spayre con superhéroes tuvo lugar en los Everglades de Florida, donde fue derrotado por Spider-Man y el Hombre Cosa (Man-Thing). Desde entonces ha luchado contra Cíclope (Cyclops), Doctor Extraño (Doctor Strange) y otros, y ha sido miembro de los Señores del Miedo, una alianza de demonios. **DW**

Dugan, Dum Dum

PRIMERA APARICIÓN *Sgt. Fury and his Howling Commandos #1 (mayo, 1963)* **NOMBRE REAL** Timothy Aloysius Cadwallader Dugan **OCUPACIÓN** Ex agente de SHIELD
BASE Nueva York **ALTURA** 1,88 m **PESO** 89 kg
OJOS Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Experto boxeador, luchador, tirador y comando.

Recorriendo Europa en 1941 como forzudo de circo, "Dum Dum" Dugan conoció a Nick Fury, que realizaba una misión encubierta. Dugan entabló una estrecha y duradera amistad con Furia. Durante la guerra, ambos lucharon juntos en la fuerza de choque llamada Comandos Aulladores (Howling Commandos) y, tras el nombramiento de Furia como director de la agencia gubernamental SHIELD, Dugan sirvió como uno de sus agentes principales. Cuando finalmente su salud empezó a fallar, se propuso pasar el resto de sus días junto a su familia, pero su agradable retiro resultó imposible: su esposa fue asesinada por una facción de HYDRA y él regresó a SHIELD. **AD**



Dusk

PRIMERA APARICIÓN *Slingers #0 (diciembre, 1998)*
NOMBRE REAL Cassie St. Commons
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,67 m
PESO 57 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Recibe poderes de la Zona Negativa que le permiten fundirse con las sombras o teleportarse; posee ligeras capacidades psíquicas.

Durante una época en la que Spider-Man fue acusado de asesinato, adoptó cuatro trajes e identidades separadas, incluida una llamada Dusk. Más tarde, el antiguo héroe de la II Guerra Mundial. Black Marvel entrega los trajes a cuatro jóvenes para crear Slingers. Cassie St. Commons, una taciturna estudiante de la Empire State University procedente de una rica familia, se convierte en la nueva Dusk. Tras una fatal caída, regresará con el poder de la teleportación. Los Slingers se disolverán después de salvar de Mephisto al alma de Black Marvel, y desde entonces Dusk ha intentado pasar desapercibida. **DW**



Earth Lord

NOMBRE ESPAÑOL Señor de la Tierra
PRIMERA APARICIÓN *Thor #395 (septiembre, 1988)*
NOMBRE REAL Kyle Brock **OCUPACIÓN** Policía **BASE** Nueva York
ALTURA (como Brock) 1,85 m (como Señor) de 3,7 m a límite desconocido
PESO (como Brock) 88 kg (como Señor) varios
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Extrae fuerza y masa de la Tierra. Puede aumentar su tamaño y fuerza a niveles superhumanos.



Herido en servicio, el agente de policía Brock fue trasladado de urgencia al hospital, el mismo donde permanecía el dios asgardiano Hogun (*ver* Gods of Asgard). Él y otros dos pacientes agonizantes atrajeron la atención de Seth, dios egipcio de la muerte (*ver* Gods of Heliopolis), quien aseguró que Hogun era una amenaza para la Tierra. Seth marcó las palmas de sus manos con el disco solar, signo de Atón, y les concedió poderes superhumanos. Brock y sus compañeros se enteraron de que la amenaza real era Seth, y ayudaron a Thor a derrotarlo. Brock volvió a la policía, pero se convierte en Señor de la Tierra cuando es necesario. **TD**

Eel

NOMBRE ESPAÑOL Anguila
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #112 (octubre, 1963)*
NOMBRE REAL Leopold Stryke
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,77 m
PESO 87 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Su traje está compuesto de un tejido sintético casi sin fricción; contiene dispositivos que generan y lanzan descargas eléctricas.

Leopold Stryke era un cuidador de acuario que se introdujo en el crimen bajo el nombre de Anguila. Después de ser derrotado por Johnny Storm, la Antorcha Humana (Human Torch), trabajó como esbirro de Míster Miedo y del Conde Nefaria (Count Nefaria). Más tarde se unió a su hermano Jordan, Víbora (Viper), en el Escuadrón Serpiente. Finalmente, Anguila fue asesinado por otro criminal, el Gladiador (Gladiator). Edward Lavell se convirtió en el segundo Anguila, obteniendo notoriedad al combatir contra Power Man y Puño de Hierro (Iron Fist). **PS**

Ecstasy

NOMBRE ESPAÑOL Éxtasis
PRIMERA APARICIÓN *Doctor Strange Vol. 1 #74 (diciembre, 1985)*
NOMBRE REAL Renée Deladier
OCUPACIÓN Reina de la droga **BASE** Marsella, Francia
ALTURA 1,75 m **PESO** 59 kg **OJOS** Verdes **PELO** Rubio
PODERES Capacidad de proyectar tentáculos de oscuridad semisólidos y de absorber seres a la Dimensión Oscura.



Éxtasis, que puede manejar zarcillos de Fuerza Oscura, prueba ser más que un digno rival para Puñal, la heroína generadora de luz.

Renée Deladier, que lideró un cártel francés de distribución de éxtasis, adoptó el nombre de la droga como alias. El vigilante Capa (Cloak) intentó castigarla absorbiéndola al interior de la Dimensión Oscura, pero la consciencia que habita la dimensión eligió a Éxtasis como nuevo agente, y en su lugar absorbió a Capa, transfiriendo sus poderes a Éxtasis. El Doctor Extraño (Doctor Strange) acudió en auxilio de Capa, y con la ayuda del Ojo de Agamotto, este fue capaz de derrotar a Éxtasis y recuperar su poder. **DW**

Egghead

Egghead

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Cabeza de Huevo
NOMBRE REAL
Elihas Starr
OCUPACIÓN
Criminal; científico
BASE Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 95 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Tales to Astonish #38 (diciembre, 1962)

PODERES
Creó máquinas que le permitían comunicarse con las hormigas, poderosos robots y miembros protésicos que controlaban la mente. Propenso a los delirios de grandeza y obsesionado con destruir a su rival Henry Pym.

Brillante científico, Elihas Starr –o Cabeza de Huevo, como era conocido por la curiosa forma de su cabeza– era propenso al aburrimiento y carecía de conciencia. Buscando algo de excitación, decidió robar y vender planos secretos mientras trabajaba para el gobierno de EE UU; finalmente fue descubierto y despedido.

Cabeza de Huevo llamó la atención de las bandas de Nueva York, que lo contrataron para desembarazarse del Hombre Hormiga original, también conocido como Henry Pym. En los años siguientes, ambos se hicieron archienemigos. Los arduos esfuerzos de Cabeza de Huevo por destruir al Hombre Hormiga se tradujeron en varios dispositivos fascinantes, como una máquina para comunicarse con las hormigas y convencerlas de que se volvieran contra Pym, o un brazo biónico diseñado para controlar los pensamientos de la sobrina del Hombre Hormiga.

Aunque a menudo parecía bastante inofensivo, durante su carrera criminal Cabeza de Huevo fue responsable de la destrucción de todo un pueblo del Medio Oeste, incidente que le hizo entrar en conflicto directo con los Vengadores (Avengers). Con el tiempo, los planes de Cabeza de Huevo se convirtieron en fines en sí mismos: cuanto más complejos y enrevesados eran, más feliz parecía sentirse. De no ser por el arma que le explotó en la cara, probablemente sus conspiraciones habrían continuado. Pero el accidente puso fin tanto a su vida como a su último intento de hundir la reputación de Henry Pym. **AD**

Cabeza de Huevo odiaba tanto a Harry Pym que nada podía detener su intento de venganza: ni siquiera los barrotes de una prisión.

Movido por su rencor hacia Henry Pym, Cabeza de Huevo se animó a crear un dispositivo para comunicarse con las hormigas.

Ego the Living Planet

PRIMERA APARICIÓN *Thor #132 (septiembre, 1966)*
NOMBRE REAL Ego
OCUPACIÓN No aplicable **BASE** Móvil **DIÁMETRO** 6.703 km
PODERES Vasta inteligencia y poderes psíquicos, entre ellos telepatía y telequinesis; viaja por el espacio más rápido que la luz y puede cambiar el aspecto de su superficie.

Ego es un planeta autoconsciente que, a pesar de haber sido formado por los mismos gases y polvo cósmico que otros planetas como resultado del Big Bang, desarrolló además un inmenso cerebro. Con el tamaño aproximado de una luna pequeña, Ego procede de la galaxia Negra. Creó ejércitos de guerreros superhumanos a partir de su propia sustancia y los envió a conquistar otros mundos. Durante un combate con GALACTUS, THOR se alió con Ego, pero más tarde se percató de sus aviesas intenciones y luchó contra él junto a Galactus, HÉRCULES y el Señor del Fuego (FIRELORD). Finalmente, Ego fue condensado y contenido en el interior del superhéroe QUASAR. **MT**

Elders of the Universe

Los Primigenios del Universo están entre las más antiguas criaturas vivas que existen. Aunque no pertenecen a una misma raza, se consideran hermanos entre ellos. Ello se debe a que la duración de sus vidas se remonta a la formación de las primeras galaxias primordiales, y a que cada uno ha elegido un área de especialización con la cual llenar sus eones de vida. De este modo se las ingenian para vencer el inevitable aburrimiento que de otro modo acompañaría a su práctica inmortalidad.

No se conoce el número exacto de Primigenios existentes, pero varios de ellos han tenido contacto con los superhéroes de la Tierra, entre otros el Gran Maestro (GRANDMASTER), el Coleccionista (COLLECTOR), el Jardinero (GARDENER), el Contemplador (CONTEMPLATOR) y el Campeón del Universo (CHAMPION). **TB**

Cada Primigenio del Universo tiene una especialidad. El Gran Maestro, por ejemplo, dedica su tiempo a los juegos de azar cósmicos, mientras que el Jardinero está obsesionado con el cultivo de hermosa vida vegetal.

Electro



Max Dillon trabajaba como operario de mantenimiento de una compañía eléctrica cuando, durante una tormenta, recibió una descarga que le dotó de poderes superhumanos. Así se convirtió en el villano Electro. En su primera correría, asaltó a J. Jonah JAMESON, propietario del *Daily Bugle*, el cual estaba convencido de que Electro era SPIDER-MAN disfrazado. Para limpiar su nombre, Spiderman derrotó a Electro cortocircuitando sus poderes con un chorro de agua. Más tarde, Electro se alió con grupos criminales como los Seis Siniestros (SINISTER SIX) y los Cuatro Terribles (FRIGHTFUL FOUR).

Un complejo de inferioridad crónico debido a una niñez infeliz llevó a Electro a absorber toda la energía del centro de Manhattan hasta que fue aplacado por Spiderman. Luego intentó sobrecargar todas las centrales eléctricas de Nueva York hasta que Spiderman, vistiendo un traje especialmente aislante, lo venció.

Recientemente sacó a SAURON y unos cuantos criminales más de la prisión de la Balsa, pero terminó pagando sus delitos entre rejas. **DW**

FICHA

NOMBRE REAL
Maxwell Dillon
OCUPACIÓN
Criminal
BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 75 kg
OJOS Azules
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Vol. 1 #9 (febrero, 1964)

PODERES Puede almacenar, manejar y liberar la electricidad para disparar rayos eléctricos, desplazarse por las líneas de transporte de electricidad y controlar máquinas.

ELECTRO



Electro puede transmitir tanta electricidad a través de los cuerpos de otros que literalmente los fríe desde dentro. Nunca se ha podido establecer el límite de su poder.

El mentalmente desequilibrado Electro puede modelar la electricidad en forma de látigos, zarcillos y redes

ELEKTRA

Asesina de alquiler

ELEKTRA

FICHA

NOMBRE REAL
Elektra Natchios

OCUPACIÓN
Asesina mercenaria

BASE
Móvil

ALTURA 1,75 m
PESO 59 kg
OJOS Azules oscuros
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #168 (enero, 1981)

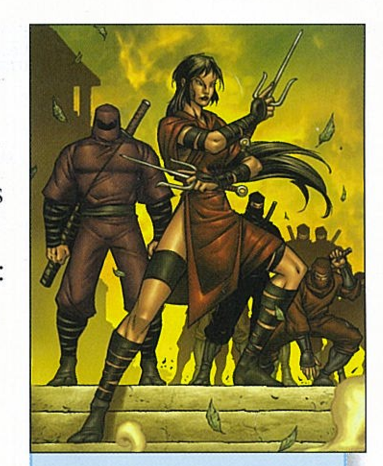
PODERES

Impresionante artista marcial, especialmente competente en ninjutsu; experta en armas marciales, en particular con los sais; gimnasta y atleta de nivel olímpico; posee capacidad telepática limitada y cierto control sobre su sistema nervioso.



Desde su primer encuentro, el destino de Elektra ha estado unido al de Matt Murdock.

Las biografías de muchos superpoderosos están tocadas por la tragedia. Mientras que en algunos casos esta los conduce hacia el heroísmo, en otros los empuja a emprender carreras de maldad. Para Elektra Natchios esta elección nunca ha estado clara: mientras ella anhela el gozo, su felicidad ha sido una y otra vez truncada por otros.



Elektra no fue la primera en ser resucitada por La Mano. Esa suerte recayó en Eliza Martínez, una guerrera del siglo XVI.

MARCADA POR LA TRISTEZA

La desgracia estaba grabada en la existencia de Elektra desde antes de nacer: su madre fue tiroteada cuando estaba embarazada y murió poco después de dar a luz. Cuando el sobreprotector padre de Elektra fue nombrado embajador de Grecia en EE UU, ella se matriculó en la Universidad de Columbia, en Nueva York, pero era seguida a todas partes por guardaespaldas.

A pesar de esta limitación, surgió un romance entre ella y un compañero de clase, Matt Murdock. Durante un año floreció una relación secreta, pero cuando su padre fue asesinado durante una toma de rehenes, todo el mundo de Elektra se vino abajo. Destrozada por el dolor, dejó atrás a Matt y a su entorno.

Armada con sus sais característicos, pocos han luchado contra Elektra y han sobrevivido



Agonizante, Elektra se arrastra hasta el apartamento de Matt para morir.

ASESINA DE ALQUILER

En los años siguientes Elektra se formó como ninja, esperando aliviar su alma torturada. Durante un año perteneció a Casta, una orden ninja liderada por STICK, mentor del propio Matt Murdock. Finalmente, el corazón "impuro" de Elektra la incapacitó como miembro, y este rechazo la empujó hacia los enemigos de Casta: La Mano (HAND), una hermandad de asesinos. Elektra los abandonaría para convertirse en asesina de alquiler. Irónicamente, este repulsivo trabajo la llevaría de vuelta con Matt Murdock, establecido como el luchador contra el crimen DAREDEVIL. Ahora los antiguos amantes eran oponentes; pero, a pesar de ello, cuando Elektra fue mortalmente herida por BULLSEYE, fue hasta la puerta de Matt adonde se arrastró, y fue entre sus brazos donde murió.

ELEKTRA RENACE

Matt se negaba a creer que Elektra estaba muerta y se vio envuelto en el intento de La Mano por resucitarla. Luchando al lado de Stick, intentó evitar que La Mano le devolviera la vida y reclamara su alma. Fracasó en su intento, pero su amor purificó el alma de Elektra, haciéndola inútil para La Mano. Aún no está claro si los pasos de Elektra han seguido finalmente la senda del heroísmo o de la villanía. **AD**

Tras su resurrección, una Elektra purificada lucha contra el mal, envuelta en un traje blanco.

ARGUMENTOS CLAVE

- ***Daredevil #168-9***
  Primer encuentro con Matt Murdock; se revela su origen.
- ***Daredevil #174-181***
  Pelea con Matt contra La Mano, es reclutada por Kingpin y muere a manos de Bullseye.
- ***Daredevil #190***
  Es revivida y se revela más sobre su pasado.
- ***Elektra Vol. 2 #11-15***
  A medida que su adicción a la violencia alcanza nuevas cimas, parientes de sus víctimas buscan venganza.

Ellis, Ken

PRIMERA APARICIÓN *Web of Spider-Man #118 (noviembre, 1994)*
NOMBRE REAL Kenneth Ellis
OCUPACIÓN Reportero **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,77 m
PESO 75 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Habilidades propias del periodista profesional; talento práctico para encontrar un sobrenombre digno de recordar para un héroe o un villano disfrazados, o un titular llamativo.

Ken Ellis era reportero del *Daily Bugle*, un importante periódico de Nueva York editado por el temible J. Jonah Jameson. Escribió varios artículos que implicaban a Spider-Man, un luchador disfrazado contra el crimen.

Cuando Ben Reilly, un clon de Spiderman, adoptó su primera identidad, fue Ellis quien nombró al nuevo luchador contra el crimen "la Araña Escarlata" en uno de sus artículos del Daily Bugle.

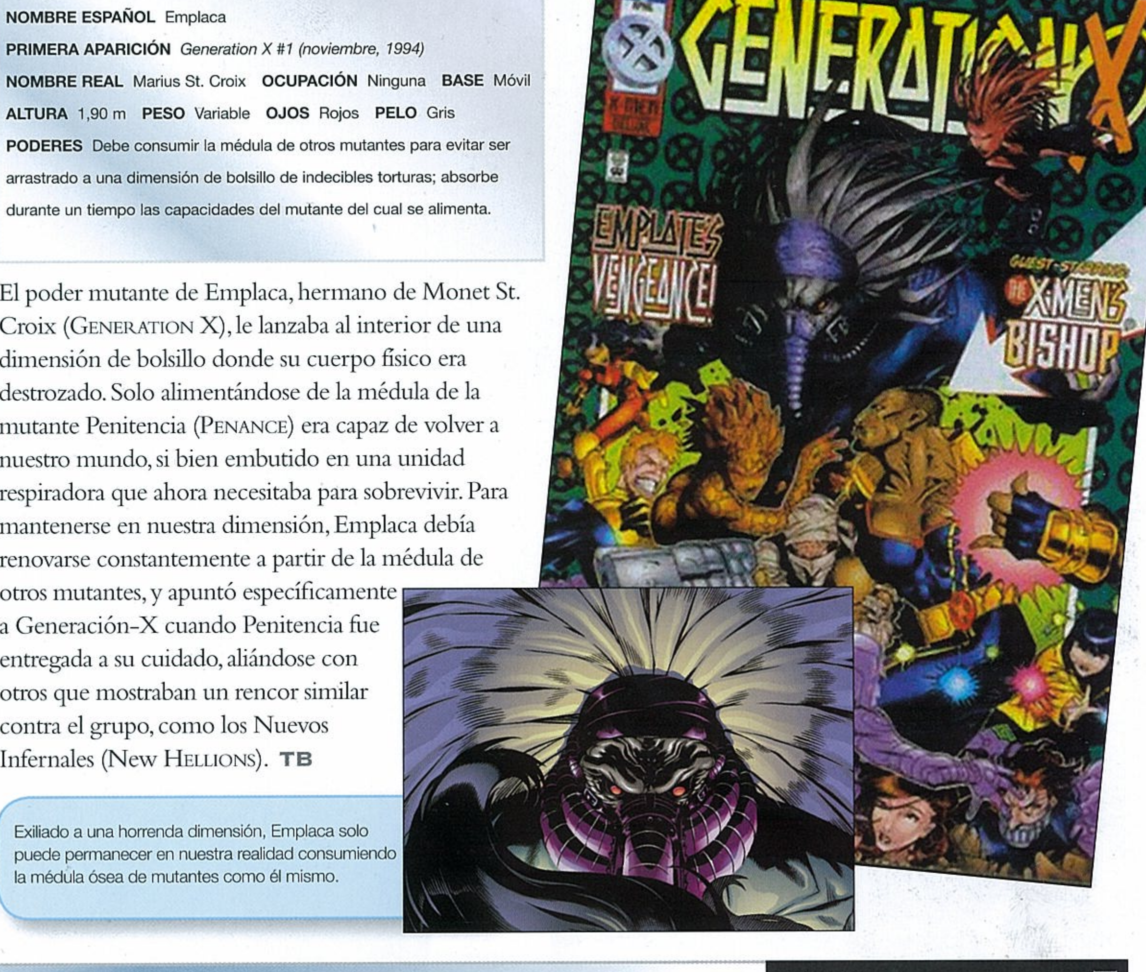
Sin embargo, desde este punto culminante de su carrera, Ellis ha ido perdiendo renombre en el negocio periodístico de Nueva York. PS



Emplate

NOMBRE ESPAÑOL Emplaca
PRIMERA APARICIÓN *Generation X #1 (noviembre, 1994)*
NOMBRE REAL Marius St. Croix **OCUPACIÓN** Ninguna **BASE** Móvil
ALTURA 1,90 m **PESO** Variable **OJOS** Rojos **PELO** Gris
PODERES Debe consumir la médula de otros mutantes para evitar ser arrastrado a una dimensión de bolsillo de indecibles torturas; absorbe durante un tiempo las capacidades del mutante del cual se alimenta.

El poder mutante de Emplaca, hermano de Monet St. Croix (Generation X), le lanzaba al interior de una dimensión de bolsillo donde su cuerpo físico era destrozado. Solo alimentándose de la médula de la mutante Penitencia (Penance) era capaz de volver a nuestro mundo, si bien embutido en una unidad respiradora que ahora necesitaba para sobrevivir. Para mantenerse en nuestra dimensión, Emplaca debía renovarse constantemente a partir de la médula de otros mutantes, y apuntó específicamente a Generación-X cuando Penitencia fue entregada a su cuidado, aliándose con otros que mostraban un rencor similar contra el grupo, como los Nuevos Infernales (New Hellions). TB



Exiliado a una horrenda dimensión, Emplaca solo puede permanecer en nuestra realidad consumiendo la médula ósea de mutantes como él mismo.

Empath

Émpata es hijo de un noble castellano empobrecido que podía remontarse en su árbol familiar hasta la Roma clásica. Como miembro del grupo mutante Infernales (Hellions), Émpata fue entrenado en el uso de sus superpoderes por Emma Frost, la Reina Blanca del Club Fuego Infernal (Hellfire Club). Pero cuando Émpata ayudó a Ave de Trueno (Thunderbird) en su ataque a la Patrulla-X, Emma Frost le retiró temporalmente sus poderes. Buscando venganza, Émpata ayudó a organizar el rapto de Magma y Mancha Solar (Sunspot) de los Nuevos Mutantes (New Mutants), por parte del Gladiador (Gladiator). MT

FICHA — EMPATH

NOMBRE ESPAÑOL
Émpata
NOMBRE REAL
Manuel Alfonso Rodrigo de la Rocha
OCUPACIÓN
Estudiante
BASE
Academia Massachusetts, Snow Valley, Massachusetts

ALTURA 1,80 m
PESO 73 kg
OJOS Negros
PELO Castaño claro

PRIMERA APARICIÓN
New Mutants #16 (junio, 1984)

PODERES
Émpata posee la habilidad de sentir y manipular las emociones de otras formas de vida. Su poder opera a través de su mente, que controla las partes del cerebro que gobiernan las emociones de los demás.



New Mutants #16 (junio, 1984) presentó "¡Juego final!" de Chris Claremont, Sal Buscema, Tom Mandrake y Kim DeMulder.

Émpata y sus compañeros Infernales estudiaron todos en la Academia Massachussetts de la Reina Blanca.

Enchantress

ENCHANTRESS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Encantadora

NOMBRE REAL
Amora

OCUPACIÓN
Diosa

BASE
Asgard, hogar ultraterrenal de los dioses nórdicos

ALTURA 1,90 m
PESO 204 kg
OJOS Verdes
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Journey Into Mystery #103 (abril, 1964)

PODERES
Posee la esperanza de vida, perdurabilidad y fuerza de una diosa de Asgard. Adepta a la magia, está especializada en hechizos que realcen su belleza y que le permitan controlar las mentes y emociones de los hombres. Su beso puede esclavizar a cualquier hombre. Capaz de lanzar rayos de energía por las manos.

Encantadora es uno de los inmortales del reino nórdico de Asgard (*ver* Gods of Asgard), y estudió con la maestra hechicera Karnilla. Vanidosa y obstinada, centró su magia en aumentar su atractivo, para así atrapar con mayor facilidad los corazones y las mentes de quienes estaban a su alrededor. Cuando su deseo por Thor, hijo de Odín, no se vio correspondido, volcó sus poderes místicos en el mal, esperando capturarlo de una forma o de otra. Se mostraba especialmente resentida por el amor de Thor a la humanidad, y anhelaba que él rigiera Asgard con ella como su reina. Sus sentimientos por el dios del trueno eran auténticos, y estuvo cerca de realizar su sueño; sin embargo, el amor de Thor por la humanidad se interpuso siempre en su camino.



El cuerpo de la asgardiana Encantadora es tres veces más denso y pesado que el de un ser humano

No solo puede manejar la energía mágica, sino que además usa diversos hechizos y pociones para ejercer control sobre los hombres mortales y sobre otros asgardianos.

La mujer fatal

El amor de la Encantadora por manipular a los demás para hacer su voluntad ha dado como resultado su frecuente alianza con Skruge el Verdugo (Executioner). Él la amaba locamente, sin esperanza, y haría cualquier cosa por complacerla; ella le daba largas desdeñosamente. La pareja llegó a intentar la conquista de Asgard, y sufrieron destierro por su atrevimiento.

La Encantadora también ejerció su oficio en la Tierra, como miembro de los Señores del Mal (Masters of Evil). Además, fue responsable de la creación de la heroica mujer guerrera conocida como Valkiria (Valkyrie), en realidad era la Encantadora disfrazada. **TB**

Enclave

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #66 (septiembre, 1967)*
BASE Varias, entre ellas una isla en el Atlántico Norte
MIEMBROS Y PODERES
Maris Morlak Físico nuclear lituano
Jerome Hamilton Biólogo médico estadounidense
Carlo Zota Técnico en electrónica español
Vladislav Shinski Genetista polaco.

El grupo de científicos conocido como Enclave creía que podría establecer una benevolente dictadura mundial. Fingiendo sus muertes, los integrantes establecieron una base en una remota isla del Atlántico Norte. Primero intentaron crear una raza de superseres para controlar a la humana. Sin embargo, no consiguieron controlar a los monstruos, el primero de los cuales causó destrozos en toda la base, destruyéndola. Esta criatura, inicialmente llamada "Él", acabaría recibiendo el nombre de Adam Warlock. El Enclave se embarcó en nuevos proyectos, como el intento de dominar a la raza conocida como los Inhumanos (Inhumans) y explotar la tecnología de los alienígenas. La intervención de los Vengadores (Avengers) concluyó con la captura de dos de los miembros del Enclave. Aunque más tarde se fugaron, no ha vuelto a oírse nada sobre el grupo desde entonces. **AD**

Energizer

NOMBRE ESPAÑOL Energizadora
PRIMERA APARICIÓN *Power Pack #1 (agosto, 1984)*
NOMBRE REAL Katie Power **OCUPACIÓN** Estudiante, aventurera
BASE Nueva York **ALTURA** (a los 5 años) 1,09 m
PESO (a los 5 años) 18 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio rojizo
PODERES Puede desintegrar objetos para absorber energía, que luego libera como "bolas de energía" o fuerza destructiva: de ahí su nombre clave.

Katie Power es la hija menor del Dr. James Power y de su esposa Margaret, y hermana de Alex, Jack y Julie Power. Cuando tenía 5 años, Katie y sus hermanos se encontraron con Aelfyre Crin Blanca (Whitemane), de la raza alienígena kymeliana. Moribundo, Crin Blanca otorgó superpoderes a los niños, que se convirtieron en Power Pack. A veces el Pack ha intercambiado poderes. Katie era Rayo Iris cuando podía volar, y Amo de la Masa cuando podía alterar su densidad corporal. **PS**



Enforcer

NOMBRE ESPAÑOL Forzador

PRIMERA APARICIÓN *Ghost Rider Vol. 1 #22 (febrero, 1977)*

NOMBRE REAL Charles L. Delazny, Jr. **OCUPACIÓN** Criminal

BASE Los Ángeles, California **ALTURA** 1,80 m

PESO 82 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño

PODERES Viste un traje a prueba de balas y porta pistolas automáticas; en el pasado poseyó un amuleto y un anillo desintegradores.

Hijo de un magnate del cine, dejó la universidad para convertirse en el Forzador. Su arma principal era un dispositivo desintegrador, usado a veces bajo la forma de un amuleto o anillo. A menudo conocido bajo el nombre su amigo de niñez, Carson Collier, erigió un imperio criminal a partir de los Estudios Delazny, propiedad de su padre, y se enfrentó al Motorista Fantasma (Ghost Rider) y a Spider-Woman. Fue asesinado a tiros por los Azotes del Bajo Mundo (The Scourges of the Underworld). **DW**

Enforcers

NOMBRE ESPAÑOL Forzadores

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #10 (marzo, 1964)*

BASE Nueva York

MIEMBROS Y PODERES

Fancy Dan Experto en judo y kárate... y un figurín vestido de traje.

Montana Muy hábil con el lazo. **Buey** No tiene superfuerza, pero es muy fuerte. **Serpiente Marston** Enlaza su cuerpo alrededor de objetos y personas. **Martillo Harrison** Experto boxeador y luchador sin armas.

Gran Hombre Frederick Foswell, aspirante a señor del crimen.

Los Forzadores son capaces de hacer que la mayoría de los superhéroes se ganen el sueldo. Aunque han sido derrotados varias veces por Spider-Man, este necesitó la ayuda de otros para someterlos, llamando a la policía de Nueva York, a la Antorcha Humana (Human Torch) o a un reformado Hombre de Arena (Sandman). Contratados inicialmente por el Gran Hombre (Big Man) durante su intento por controlar el hampa de Nueva York, también han trabajado para el Duende Verde (Green Goblin) y para Kingpin, hasta que este fue destronado, lo que les obligó a volver al mercado de músculos de alquiler. **AD**

FORZADORES
1 Gran Hombre
2 Buey
3 Montana
4 Fancy Dan



Eternals



La Eterna conocida como Thena es una poderosa luchadora con una mente brillante. Como el resto de Eternos, no envejece ni enferma.

Hace alrededor de un millón de años, los Celestiales (Celestials) llegaron a la Tierra para realizar experimentos genéticos con la raza humana, aún no evolucionada. Para comprobar la adaptabilidad de los genes humanos, aceleraron la evolución de unos pocos sujetos de prueba, dándoles potencial genético para controlar mentalmente pequeñas cantidades de energía cósmica.

El resultado de estos experimentos fue una raza conocida como Eternos, que poseían diversos poderes superhumanos y una esperanza de vida muy superior a los humanos normales. Con entrenamiento, un Eterno podía llegar a desarrollar una capacidad superhumana específica. Posteriores experimentos genéticos de los Celestiales llevaron a la creación de los Desviantes que, en el futuro, competirían con los Eternos por el poder.

Los Eternos acabaron por dividirse en dos facciones, una pacífica y benévola, liderada por Kronos, y otra belicosa dirigida por Uranos. El aumento de la tensión entre ellas desembocó en una encarnizada guerra civil que fue ganada por Kronos y sus seguidores. El grupo liderado por Uranos fue exiliado al espacio. Con el tiempo, los supervivientes de esta facción establecieron su propia civilización en Titán, la luna de Saturno.

Los Eternos, dirigidos por Zuras, se enfrentaron a la cuarta hueste de Celestiales cuando estos llegaron para juzgar a la Tierra y sus pobladores. Aunque Zuras resultó muerto, los Celestiales se apiadaron de las gentes de la Tierra y se fueron. **MT**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Eternos

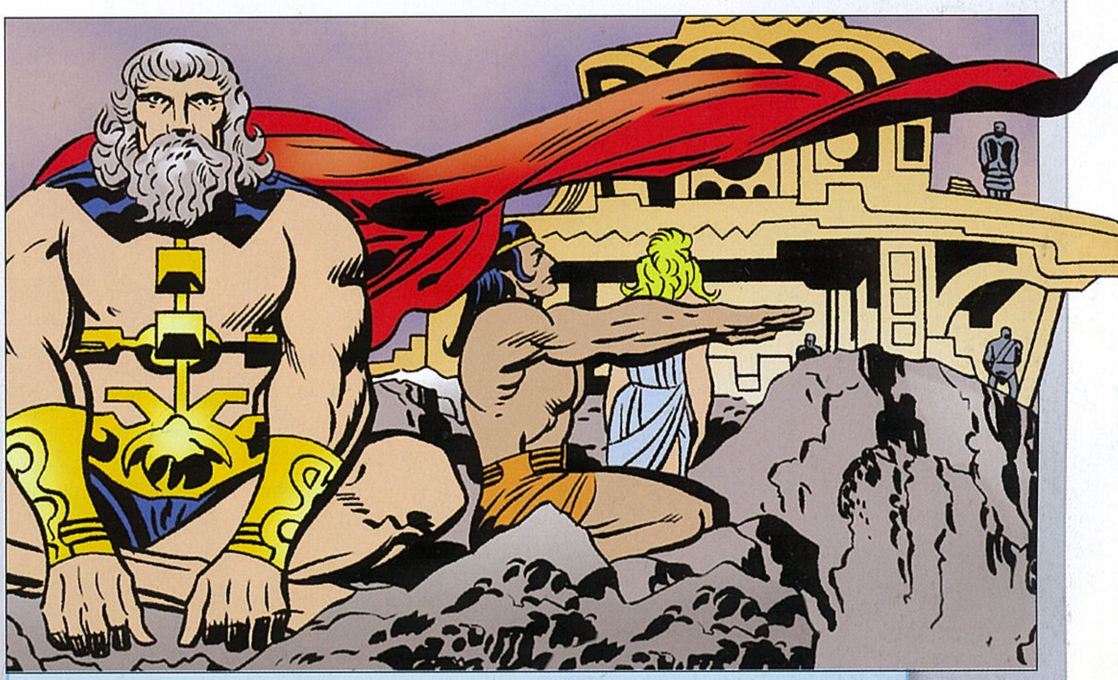
MIEMBROS CLAVE
KRONOS, MENTOR (ALARS), ZURAS, IKARIS, URANOS, ARLOK, THENA, SERSI, MAKKARI, EL OLVIDADO, KINGO SUNEN, DUENDE, CYBELE, PHASTOS, KHORYPHOS, INTERMEDIADOR, AJAK, DOMO, VALKIN, DRUIG, AGINAR, ZARIN, HERMANOS DELPHAN, SIGMAR, VIRAKO, VAMPIRO

BASE
Tierra; Titán (luna de Saturno)

PRIMERA APARICIÓN
Eternals Vol. 1 #1 (julio, 1976)

PODERES
Todos los Eternos poseen fuerza sobrehumana, pueden levitar y hacer levitar objetos, volar (a casi 1.000 km/h), crear ilusiones mentales y lanzar rayos de energía cósmica por los ojos. Algunos pueden cambiar la forma de un objeto.





Las antiguas civilizaciones de la Tierra, entre ellas griegos, romanos y nórdicos, adoraron a los Eternos como a dioses, y les dieron nombres como Zeus, Hera y Atenea. Estos humanos creían que los dioses habitaban en grandes templos en lugares como el monte Olimpo.

Eternity

NOMBRE ESPAÑOL Eternidad

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #138 (noviembre, 1965)*

NOMBRE REAL Inaplicable; (alias) Adam Quadmon

OCUPACIÓN Ninguna; entidad abstracta **BASE** Inaplicable

ALTURA /PESO/OJOS/PELO Inaplicable

PODERES Capacidad ilimitada para manipular espacio, tiempo, materia, energía o magia para cualquier propósito.

Etenidad es la consciencia colectiva de toda la vida y depende de los muchos trillones de seres dentro de ella. Existe en todas partes simultáneamente. Puede asumir forma humanoide cuando se digna a comunicarse con hechiceros y similares. Una vez ayudó al Doctor Extraño (Doctor Strange) contra Dormammu, y luego Extraño ayudó a Eternidad a escapar de las garras de Pesadilla (Nightmare). Para obtener una mayor comprensión de la humanidad, Eternidad ha caminado en alguna ocasión sobre la Tierra, usando el nombre de Adam Quadmon. **TD**

Executioner



Verdugo encontró a su igual peleando contra Hulk.

Nacido en la provincia asgardiana de Skornheim, Skurge fue hijo de una diosa y de un gigante de las tormentas. Aunque fue rechazado por los gigantes debido a su pequeño tamaño, se convirtió en un gran guerrero. Volviéndose contra el pueblo de su padre, Skurge mató a muchos de ellos durante una guerra sangrienta, ganándose el apodo de "el Verdugo". Cayó bajo el hechizo de la Encantadora (Enchantress), ayudándola en varios intentos de dominar la Tierra y Asgard. Pero con el tiempo llegó a darse cuenta de que no era más que un juguete para ella, y la rechazó. Skurge recuperó su reputación durante una misión con Thor en el reino de Hela, al luchar para liberar almas de mortales de esta tierra de muerte. Tuvo una muerte de héroe, protegiendo la huida de las fuerzas de Thor. **AD**

EXECUTIONER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Verdugo

NOMBRE REAL
Skurge

OCUPACIÓN
Matagigantes

BASE
Asgard

ALTURA 2,18 m
PESO 499 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Journey into Mystery #103 (abril, 1964)

PODERES
Señor del combate. Fuerza y energía superhumanas; porta un hacha mágica de doble hoja que puede crear brechas dimensionales, lo que le permite viajar en el tiempo; también dispara rayos de frío o calor intensos; posee un casco impenetrable.

Excalibur

EXCALIBUR

FICHA

MIEMBROS ORIGINALES

CAPITÁN BRITANIA
Defensor superpoderoso de Tierra-616.

GATA SOMBRA
Entra en fase con objetos sólidos, atravesándolos.

RONDADOR NOCTURNO
Teleportación.

MEGGAN
Metamorfa.

FÉNIX
(Rachel Summers-Grey)
Telepatía, telequinesis, lanza rayos de fuerza.

LOCKHEED
Exhala fuego y vuela.

BASE
Gran Bretaña

PRIMERA APARICIÓN
Excalibur: The Sword is Drawn (1987)

El grupo de superhéroes Excalibur, con base en el faro del Capitán Britania (Captain Britain), se formó a partir de la eliminación aparente de la Patrulla-X a manos del Adversario (Adversary). Con una base ubicada no solo en la costa británica, sino también en el nexo de varias realidades, muchas de sus batallas han sido liberadas a través de múltiples mundos alternativos. Por ejemplo, en Mundo Asesino se enfrentaron a la Banda Loca (Crazy Gang) y a su propia contrapartida en un universo alternativo, los nazis Escuadrón Relámpago.

La unidad de Excalibur ha sido socavada a menudo por tensiones románticas. Cuando Rondador (Nightcrawler) reveló sus sentimientos por Meggan, amante del Capitán Britania, los crecientes roces dentro del grupo culminaron en una pelea entre los dos hombres. Finalmente, sería la relación entre el Capitán y Meggan la que llevaría al grupo a su fin: cuando la pareja se casó, los miembros restantes decidieron disolver el equipo. La formación de Excalibur ha evolucionado con el tiempo. **AD**



Las misiones de Excalibur son sinónimo de viajes exóticos a mundos extraños y dimensiones ajenas.



EXCALIBUR
1 Rondador Nocturno **2** Pete Wisdom **3** Kitty Pride
4 Meggan **5** Coloso **6** Loba Venenosa

EXILES

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Exiliados

MIEMBROS ACTUALES
DESTELLO (líder)
Puede teleportarse ella misma y a otros.
PICO
Poder mutante de vuelo.
MÍMICO
Puede duplicar los poderes y capacidades de otros.
MORFO
Metamorfo.
DIENTES DE SABLE
Factor de curación mutante; sentidos mejorados; garras retráctiles.

BASE
Base móvil Panopticrono

PRIMERA APARICIÓN
Exiles Vol. 1 #1 (agosto, 2001)

EXILES

Los Exiliados son un grupo de héroes extraídos de realidades alternativas a los que el Agente Temporal impuso el arreglo de los problemas provocados en el multiverso de flujos temporales divergentes. Reciben instrucciones sobre la reparación del flujo temporal a través de un dispositivo llamado Tallus. El grupo inicial estaba formado por versiones extradimensionales de Destello (BLINK), Mímico (MIMIC), MAGNUS, Ave de Trueno (THUNDERBIRD), Nocturna (NOCTURNE) y Morfo. Entre los miembros posteriores están Fuego Solar (SUNFIRE), SASQUATCH y MAGIK.

A lo largo de sus saltos dimensionales, se enfrentaron a Hiperión (HYPERION) y al grupo adversario Arma-X (WEAPON X), y recibieron en sus filas a NAMORA y Pico (BEAK). Más tarde se adentraron en la línea temporal de la Era de Apocalipsis, donde recogieron a las versiones de esa realidad de Dientes de Sable (SABRETOOTH) y de Holocausto (HOLOCAUST), ex jinete de Apocalipsis. El grupo actual de los Exiliados se ha aventurado recientemente en la continuidad alternativa de "Dinastía de M". **DW**

CLAVE DE PERSONAJES
1 Morfo
2 Dientes de Sable
3 Pico ***4*** Sasquatch
5 Mímico ***6*** Destello

EXODUS

NOMBRE ESPAÑOL Éxodo
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor Vol. 1 #92 (julio, 1993)*
NOMBRE REAL Bennet du Paris **OCUPACIÓN** Supervillano
BASE Móvil **ALTURA** 1,77 m **PESO** 75 kg **OJOS** Blancos
PELO Moreno **PODERES** Incalculables poderes psíquicos, que incluyen telepatía, telequinesis y la capacidad de lanzar rayos mentales; posee fuerza aumentada, es casi invulnerable y vuela.

El mutante Bennet du Paris, originalmente un cruzado del siglo XII, se cruzó en el camino de Apocalipsis (APOCALYPSE) quien, cuando Bennet se negó a matar al Caballero Negro (BLACK KNIGHT), lo dejó en animación suspendida. Despertado por MAGNETO en la época actual, du Paris tomó el nombre de Éxodo y se hizo miembro ferviente de los Acólitos de Magneto. Lideró al grupo en forcejeos contra Patrulla-X hasta que Nate Grey (X-Man) lo encerró en una montaña. Más tarde dirigiría a la Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS) en un asalto a la Mansión-X antes de ser absorbido en un agujero negro por Xorn. **DW**

EXTERNALS

También conocidos como Altos Señores, los Externos eran un pequeño grupo de superhumanos mutantes de vidas potencialmente ilimitadas. Su proceso de envejecimiento estaba enormemente retardado, y podían recuperarse de heridas que habrían sido fatales para humanos normales.

Candra exigía el pago de "diezmos" del Clan de Asesinos y Ladrones de Nueva Orleans hasta que Gambito (GAMBIT) la detuvo. GIDEON era propietario de Industrias Ophrah y un enemigo recurrente de Fuerza-X (X-FORCE). Selene ha vivido miles de años y se convirtió en la Reina Negra del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB). La mayoría de los Externos han probado no ser tan inmortales como creían. Burke y Nicodemus sucumbieron al virus del Legado. Candra pereció durante un enfrentamiento con Patrulla-X (X-MEN). Tras absorber la energía vital de Gideon y los demás, Selene es la última Externa viva. **PS**

Creyendo que Mancha Solar era otro Externo, Gideon organizó el asesinato de su padre. Más tarde, batió a Crule (izq.) y lo envió a capturar a Bala de Cañón.



Selene como Reina Negra del Club Fuego Infernal

Además de ser uno de los mutantes más viejos conocidos, Selene es una poderosa hechicera.

EXTERNALS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Externos

MIEMBROS CLAVE
(todos ellos prácticamente inmortales)
ABSALÓN Hace brotar de su piel espinas óseas.
BURKE Precognición.
CANDRA Telequinesis.
CRULE Fuerza superhumana.
GIDEON Replica los poderes de otros superhumanos.
SELENE Absorbe la fuerza vital de otros; telequinesis; fuerza y velocidad superhumanas.

PRIMERA APARICIÓN
X-Force #10 (mayo, 1992)

FALCON

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Halcón
NOMBRE REAL
Sam "Snap" Wilson
OCUPACIÓN
Héroe y urbanista
BASE
Harlem, Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 109 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #117 (septiembre, 1969)

PODERES
Tiene un vínculo telepático que le permite ver a través de los ojos de su halcón amaestrado, Ala Roja. Entrenado por el Capitán América, Halcón es especialista en numerosos estilos de lucha, y posee la agilidad de un acróbata experto. Los cohetes de sus alas planeadoras le permiten volar.



Halcón, aliado alado del Capitán América, le proporciona un apoyo aéreo vital en su batalla contra el mal.

Cuando sus progenitores murieron –su padre intentando detener una pelea callejera y su madre en un atraco– el voluntario social Sam Wilson se desengañó de tal modo que se entregó al crimen. Mientras trabajaba para un grupo contrabandista, su avión se estrelló en la isla del Exilio, en el Caribe, base de Cráneo Rojo (RED SKULL). Con el fin de llevar a cabo uno de sus diabólicos planes, el Cráneo usó un Cubo Cósmico para dotar a Sam de superpoderes limitados, moldeándolo para convertirse en el compañero ideal del Capitán América (CAPTAIN AMERICA).

Después de ayudar al Capitán a derrotar a Cráneo Rojo, Sam se llamó a sí mismo Halcón e inició una larga asociación con el famoso supersoldado.

Pantera Negra (BLACK PANTHER) le regaló una alas propulsadas por cohetes, lo que le permitió convertirse en pareja aérea del Capitán. Wilson aceptó unirse a los Vengadores (AVENGERS), pero no tardó en pensar que el grupo más poderoso de la Tierra solo intentaba rellenar su cuota de superhéroes negros y los dejó.

A pesar de ser un superhéroe, Sam nunca olvidó sus raíces. Sigue trabajando para su comunidad de Harlem y protegiéndola, sirviendo como héroe, modelo a imitar y protector. **AD**



FENRIS

PRIMERA APARICIÓN *Journey into Mystery #114 (marzo, 1965)*
NOMBRE REAL Lobo Fenris **OCUPACIÓN** Depredador
BASE Varinheim **ALTURA** 4,5 m **PESO** No revelado
OJOS Rojos **PELO** Gris
PODERES Fuerza, velocidad y resistencia superhumanas; garras y colmillos afilados como cuchillas; capaz de transformarse en un dios humanoide que porta armas.



Se dice que es descendiente de Loki y de la giganta Angrboda; Fenris es un lobo inmenso con inteligencia humana. Aunque permanece encadenado por los dioses de Asgard (GODS OF ASGARD), dice la profecía que al llegar el Ragnarok devorará a Odín.

Fenris fue también el nombre que Andrea y Andreas von Strucker, hijos gemelos del BARÓN VON STRUCKER, eligieron para su organización terrorista. Bajo la identidad de Ciudadano V, el BARÓN ZEMO mató a Andrea, y más tarde Andreas se convirtió en el nuevo Espadachín (SWORDSMAN). **PS**

FERAL

NOMBRE ESPAÑOL Feroz
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #99 (marzo, 1991)*
NOMBRE REAL María Callasantos **OCUPACIÓN** Terrorista
BASE Nueva York **ALTURA** 1,75 m **PESO** 50 kg
OJOS Amarillos **PELO** Naranja y blanco
PODERES Fuerza, velocidad y agilidad aumentadas; sentidos agudizados a nivel superhumano, en especial la vista y el olfato.

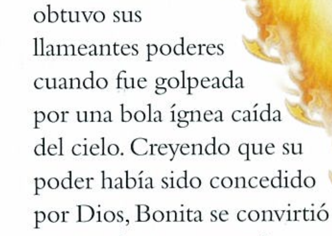
Cuando sus poderes mutantes se mostraron a la edad de 15 años, Feroz asesinó a su padrastro y a su madre. Manteniéndolo en secreto, se unió a Fuerza-X (X-FORCE). Cuando el equipo trató de rescatar a Henry GYRICH de las manos del grupo terrorista Frente de Liberación Mutante (MUTANT LIBERATION FRONT), Feroz cambió de bando, se unió al grupo terrorista e intentó matar a Gyrich. CABLE la redujo, y fue arrestada por la policía de Nueva York acusada del doble asesinato de sus padres. **MT**



FIREBIRD

NOMBRE ESPAÑOL Ave de Fuego
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #265 (noviembre, 1982)*
NOMBRE REAL Bonita Juárez **OCUPACIÓN** Asistente social
BASE Nuevo México **ALTURA** 1,65 m **PESO** 57 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Puede generar un muro de llamas a su alrededor, una envoltura ardiente que a menudo se manifiesta en forma de gran pájaro; ello le permite también volar.

Bonita Juárez obtuvo sus llameantes poderes cuando fue golpeada por una bola ígnea caída del cielo. Creyendo que su poder había sido concedido por Dios, Bonita se convirtió en Ave de Fuego, y usó sus facultades para ayudar en su Nuevo México natal. Se hizo miembro de los Vengadores (AVENGERS), aunque dedicaba gran parte de su tiempo al trabajo social. Aunque averiguó que la bola de fuego había sido producida por una raza alienígena, aún mantiene que su poder fue un don divino. **TB**



Firelord

NOMBRE ESPAÑOL Señor del Fuego
PRIMERA APARICIÓN *Thor Vol. 1 #225 (julio, 1974)*
NOMBRE REAL Pyreus Kril
OCUPACIÓN Antiguo heraldo de Galactus **BASE** Móvil
ALTURA 1,93 m **PESO** 100 kg **OJOS** Blancos **PELO** Amarillo
PODERES Puede manipular la energía cósmica en forma de fuego estelar, que suele proyectar desde los extremos de un bastón. Puede volar a velocidades cercanas a la luz y es casi invulnerable.

Pyreus Kril, oficial de los Cuerpos Nova xandarianos, vio cómo el comandante de su nave, la *Way-Opener*, era abducido por GALACTUS, el devorador de mundos. El comandante se convirtió en el Caminante Aéreo (AIR-WALKER), heraldo de Galactus, cuya misión era buscar mundos para que este los destruyera. El leal Kril siguió su rastro, acabando por convertirse en el nuevo heraldo de Galactus tras la muerte del Caminante Aéreo. Convertido en Señor del Fuego, Kril manejaba la energía de un sol en miniatura. Sirvió breve tiempo como heraldo pues, para sustituirlo, Thor le ofreció a Galactus la armadura asgardiana conocida como Destructor (*ver* GODS OF ASGARD). **DW**

Flag-Smasher

NOMBRE ESPAÑOL Sin Banderas
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #312 (diciembre, 1985)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Terrorista
BASE Rumekistán **ALTURA** 1,88 m **PESO** 107 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Experto en kárate-do shotokan; plurilingüe: habla ruso, alemán y japonés; porta una maza con clavos, una pistola lanzallamas y otra de gases lacrimógenos.

Cuando su padre, diplomático, murió en medio de un disturbio, Sin Banderas se comprometió a lograr objetivos de paz similares; sin embargo, él decidió perseguirlos por medios violentos. Consideraba el nacionalismo como enemigo de la Concordia, e inició una campaña terrorista contra los símbolos de identidad nacional: embajadas, banderas nacionales y similares. Estas actividades llevaron a Sin Banderas a verse cara a cara con el mayor de los símbolos nacionales vivos, el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), que lo derrotó repetidamente. Para extender el alcance de su campaña formó la organización terrorista ULTIMATUM. Posteriormente se apoderó de un pequeño e inestable país, Rumekistán, que se convirtió en su nueva base de operaciones. **AD**



Firestar



Estrella de Fuego ha aprendido a concentrar su energía de microondas para que la exposición prolongada a ella no resulte peligrosa.

El poder mutante de Angelica Jones empezó a manifestarse cuando tenía 13 años. No tardó en ser reclutada por la Academia Massachussetts –escuela que entrenaba a mutantes jóvenes en el uso de sus poderes– y en convertirse en miembro de los Infernales (HELLIONS). Emma FROST, a la vez directora de la escuela y Reina Blanca del Círculo Interno del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB), entrenó en secreto a Angelica para convertirla en una asesina capaz de matar sin ser detectada.

Tras los repetidos choques de los Infernales con Patrulla-X (X-MEN) y Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS), Angelica decidió dejar la escuela. Se unió a los Nuevos Gerreros (NEW WARRIORS), donde se enamoró de Vance "Justicia" Astrovik. Fueron brevemente miembros de reserva de los Vengadores (AVENGERS), sueño de toda la vida de Justicia. Angelica acabó sabiendo que su poder estaba dejándole estéril, y empezó a usarlo con más moderación. Aunque más adelante compartió su problema con el grupo, el Dr. Henry PYM lo solucionó. Justicia se le declaró y la pareja decidió dejar los Vengadores para concentrarse en su relación y en su educación. **TD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Estrella de Fuego
NOMBRE REAL
Angelica Jones
OCUPACIÓN
Estudiante universitaria
BASE
Manhattan, Nueva York

ALTURA 1,54 m
PESO 49 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #193 (mayo, 1985)

FIRESTAR

PODERES
Capacidad mutante para generar microondas de energía y generar un intenso calor. Puede impulsarse a sí misma y a otros a través del aire empujando mentalmente las microondas que rodean los cuerpos.

Cuando Estrella de Fuego se concentra, hace que las microondas se arremolinen alrededor de su cuerpo. Puede proyectarlas hacia un objetivo empujándolas mentalmente hacia el mismo.

FANTASTIC FOUR

Superhéroes protectores del planeta

FANTASTIC FOUR

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
4 Fantásticos

MIEMBROS ACTUALES
MISTER FANTÁSTICO (Reed Richards) Genio científico; poderes elásticos.
MUJER INVISIBLE (Susan Richards) Puede volver invisible su cuerpo u otros objetos; proyecta campos de fuerza invisibles.
LA COSA (Ben Grimm) Hombre monstruoso con fuerza superhumana.
ANTORCHA HUMANA (Johnny Storm) Genera plasma ardiente a través de todo el cuerpo y puede volar.

MIEMBROS ADICIONALES
CRISTAL, MEDUSA, HULKA, HOMBRE HORMIGA (Scott Lang), **LUKE CAGE** (Carl Lucas), **SHARON VENTURA** (Miss Marvel/Mujer Cosa), **NAMORITA** (Namorita Prentiss)

BASE
Edificio Baxter, Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #1 (noviembre, 1961)

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Spiderman, Namor, Alicia Masters, Agatha Harkness, Wyatt Wingfoot, Estela Plateada, Lyja (Lyja Storm).

ENEMIGOS Dr. Muerte, Amo de Marionetas, Fantasma Rojo y sus Supersimios, 4 Terribles, Galactus.

NÚMERO #1

Después de quedar expuestos a rayos cósmicos, los 4 Fantásticos mantuvieron la discreción y no revelaron sus poderes al público hasta que unos monstruos gigantes atacaron instalaciones de investigación atómica.





El edificio Baxter fue construido por Noah Baxter, uno de los profesores de Reed, y su mentor.

Reed Richards era un genio científico que soñaba con explorar las estrellas. Su compañero de cuarto en la Universidad Empire State de Nueva York era Ben Grimm, estrella del fútbol americano. Reed compartió con él su sueño de construir una nave espacial y Grimm, que deseaba ser piloto, prometió volar en ella. Más tarde, Grimm se uniría a la Fuerza Aérea de EE UU, haciéndose piloto de pruebas y luego astronauta. Mientras, empleando la fortuna de su propia familia además de fondos del gobierno, Richard construyó una nave espacial.



Temiendo que la nave no tenga protección suficiente, Ben intenta disuadir a los demás de volar.

RAYOS CÓSMICOS

Cuando el gobierno amenazó con retirar los fondos, Richards decidió aceptar que su prototipo hiciera un vuelo de prueba con Grimm al mando. La novia de Richards, Susan Storm, y su hermano adolescente Johnny, se unieron al paseo. Poco después del despegue, una erupción solar bombardeó la nave con una forma desconocida de radiación cósmica que mutó sus cuerpos y les dio poderes fantásticos. Richards se convirtió en MR. FANTÁSTICO, Susan Storm en la Mujer Invisible (INVISIBLE WOMAN), Ben Grimm en la Cosa (THING) y Johnny Storm en la Antorcha Humana (HUMAN TORCH).

SERVICIO GRATUITO

Prometiendo usar sus nuevos poderes para el bien de la humanidad, los cuatro aventureros formaron una sociedad legal. Los 4 Fantásticos protegen el planeta de superamenazas humanas y extraterrestres, y además se especializan en la investigación científica y en la exploración de lo desconocido. Financiados por las patentes de las invenciones y descubrimientos hechos por Richards, el equipo ofrece sus servicios de forma gratuita.

En su primera misión pública, los 4 Fantásticos impidieron que el Hombre Topo (MOLE MAN) conquistara el mundo. Después detuvieron la invasión de los SKRULLS y el chantaje del Hombre Milagro (MIRACLE MAN) a la ciudad de Nueva York. También fueron responsables del regreso del príncipe NAMOR, el hombre submarino: la Antorcha lo encontró viviendo como un vagabundo en los barrios bajos del Bowery y le ayudó a recuperar la memoria. Los 4F también descubrieron la amenaza del Dr. Muerte (DOCTOR DOOM) e hicieron el primer contacto con Uatu el Vigilante (UATU) y con los misteriosos Inhumanos (INHUMANS). Ellos impidieron que GALACTUS consumiera la Tierra y descubrieron la zona del subespacio conocida como Zona Negativa. El grupo peleó también con los 4 Terribles (FRIGHTFUL FOUR), Mente Suprema (OVERMIND) y Esfinge (SPHINX) y ayudaron al planeta Xandar a luchar contra una invasión Skrull.



Los 4 Fantásticos juran proteger la Tierra.

MUNDOS ALTERNATIVOS

Tras un largo noviazgo, Reed Richards se casó con Susan Storm, y ambos tuvieron un hijo, Franklin. Poco después, Nathaniel, el padre de Richards, intercambió al joven Franklin con su equivalente adolescente de un mundo alternativo, en un intento por ayudar al equipo a combatir a Hipertormenta, una amenaza a la que estaban destinados a combatir en el futuro. Richards y el Dr. Muerte serían transportados más tarde a un futuro alternativo posible donde el hijo de Franklin había conquistado el universo.

LOS 4 FANTÁSTICOS
1 Cosa **2** Mr. Fantástico
3 Mujer Invisible **4** Antorcha Humana

BASES Y EQUIPAMIENTO

El grupo estableció su primer cuartel general en las cinco últimas plantas del edificio Baxter en Manhattan, Nueva York. Aunque más tarde este edificio sería destruido, Richards diseñó otra base en el espacio exterior, construida por su antiguo mentor, Noah Baxter. El nuevo edificio Baxter está equipado con el más avanzado sistema de seguridad, que es actualizado regularmente. Roberta, la robot recepcionista de los 4F, está conectada en red con el ordenador principal del grupo, y puede realizar cientos de tareas de forma simultánea. Richards ha diseñado también muchos tipos distintos de fantasticar para viajes rápidos por Manhattan (es fácil de aparcar). Cada miembro del grupo está equipado con un dispositivo de comunicación inalámbrica y una bengala de emergencia. El grupo dispone también de un pogoplano, nave espacial capturada a los skrull, equipada para despegue y aterrizaje vertical, que usan para sus viajes intergalácticos y es a la vez plataforma y transporte espaciotemporal que les permite visitar tiempos o dimensiones alternativas. Los trajes están compuestos de moléculas inestables específicamente diseñadas para adaptarse a sus poderes individuales.

Roberta puede funcionar las 24 horas del día y responder varias llamadas simultáneas.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Greatest Villains of the Fantastic Four (rec.)*** Los 4F luchan contra PsicoMan, Blastaar, Annihilus, el Amo de las Marionetas, el Pensador Loco y Dr. Muerte.
- ***Fantastic Four: Monsters Unleashed (rec.)*** Hulk, el Motorista Fantasma, Lobezno y Spiderman ayudan a los 4F a combatir contra el Hombre Topo y los skrulls.
- ***Fantastic Four: Nobody Gets Out Alive (rec.)*** Los 4F viajan por el tiempo y distintas dimensiones alternativas en busca de Reed Richards, desaparecido y dado por muerto.
- ***Fantastic Four: Unthinkable (rec.)*** Dr. Muerte intenta usar magia negra, así como a los propios hijos de Reed y Sue, como armas contra los 4F.
- ***Fantastic Four: Authoritative Action (rec.)*** Para horror e indignación mundiales, los 4F asumen el control de Latveria después de la aparente destrucción del Dr. Muerte.

Pocos meses después, Franklin creó un universo de bolsillo llamado Contratierra; allí llevó a sus padres para protegerlos de un monstruo psíquico llamado ONSLAUGHT. Más tarde, los 4F regresarían para enfrentarse sin tardanza con Abraxas, otra entidad cósmica alteradora de la realidad. Poco después de derrotarlo, Susan dio a luz a su hija Valeria.

EL DÍA DEL JUICIO

Reed Richards acabó por tener un combate culminante con el Dr. Muerte, condenándolo a una dimensión mística. Asumiendo temporalmente el control de la amada Latveria de Muerte, Richards desmanteló su régimen y destruyó todas sus armas de destrucción masiva.

Los 4F viajaron después a una dimensión alternativa para salvar de la muerte a la Cosa, y luego afrontaron la bancarrota y la deshonra pública a manos de PsicoMan (PSYCHO MAN). Desde entonces han recuperado su fortuna y rehecho su reputación como el mayor supergrupo del mundo. **TD**

El grupo ha viajado a través del espacio y de dimensiones alternativas.

Flux

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #17 (agosto, 2000)*

NOMBRE REAL Benjamin Tibbetts

OCUPACIÓN Soldado del ejército de EE UU **BASE** Washington, DC

ALTURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Verdes **PELO** Verde

PODERES La exposición a la radiación gamma y a la experimentación militar dio a Flux fuerza y resistencia superhumanas; sin embargo, su mente está en estado de cambio constante.

Benny Tibbetts se alistó en el ejército para luchar en la guerra del Golfo, y fue atrapado en la explosión de bombas gamma soltadas por un equipo liderado por el general Ryker. Tibbetts sobrevivió pero, como Hulk antes que él, quedó cambiado para siempre por la radiación gamma. Sin embargo, las propias dudas sobre sí mismo evitaban que sus facultades gamma catalizaran permanentemente, con el resultado que su cuerpo se encontraba en constante estado de transformación. Flux fue engañado por el general Ryker para que luchara contra Hulk, pero perdió el combate. Finalmete se dio cuenta de que estaba siendo utilizado como peón, y abandonó el campo de batalla. **TB**

El general Ryker esperaba que su creación, Flux, derrotara a Hulk, pero Flux era demasiado inseguro.

Foolkiller

Paralizado de cintura para abajo, la niñez de Ross Everbest no se presentaba nada fácil; entonces, sus padres fueron asesinados en la guerra de Corea. Sin embargo, cuando el reverendo Mike Pike, predicador itinerante, usó la curación por la fe para sanar sus piernas, la vida de Everbest cambió. Uniéndose a Pike en su camino, Ross iba acumulando cólera contra los "locos inmorales" que encontraban cada día.



Exterminador deja una tarjeta de visita que avisa a sus víctimas de que les quedan 24 horas de vida y les dice que las usen sabiamente.

Jurando librar al mundo de pecadores y herejes, se convirtió en Exterminador de Tontos, iniciando su festival de sangre cuando descubrió a Pike cediendo a una orgía de alcohol. El psicótico reinado de muerte de Everbest terminó cuando resultó muerto en un enfrentamiento con el Hombre Cosa (Man-Thing). Sin embargo, su ejemplo sirvió de inspiración a dos Exterminadores más: Greg Salinger, que acabaría recluido en una institución mental; y Kurt Gerhardt, todavía libre en Albuquerque, Nuevo México. **AD**

FICHA — FOOLKILLER

NOMBRE ESPAÑOL
Exterminador de Tontos

NOMBRE REAL
Ross G. Everbest

OCUPACIÓN
Asesino

BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Man-Thing #3 (marzo, 1974)

PODERES
Su energía psicópata le da más fuerza y resistencia que a un hombre de su peso; posee un arma de rayos a la que llama "pistola purificadora", capaz de desintegrar a sus víctimas.

FICHA — FORCE WORKS

NOMBRE ESPAÑOL
Fuerza de Choque

MIEMBROS Y PODERES

SIGLO
Ser compuesto por 100 guerreros alienígenas.

IRON MAN
Armadura propulsada; vuelo; rayos de energía.

MOONRAKER
Emite energía eléctrica por las manos.

BRUJA ESCARLATA
Magia del caos.

SPIDERWOMAN
Diversos poderes arácnidos; teje redes de energía psíquica.

USAGENTE
Fuerza aumentada; experto en combate.

HOMBRE MARAVILLA
Cuerpo compuesto de energía iónica.

BASE
Las Obras, Condado de Ventura, California

PRIMERA APARICIÓN
Force Works Vol. 1 #1 (julio, 1994)



Force Works

Tras la desbandada de los Vengadores Costa Oeste (Avengers West Coast), Tony Stark (Iron Man) fundó Fuerza de Choque como grupo de postura más agresiva y dinámica. Usando los poderes de Bruja Escarlata (Scarlet Witch) combinados con los datos procedentes de la predicción de un superordenador, los miembros de Fuerza de Choque se lanzaron a aplastar amenazas en ciernes antes de que pudieran alcanzar niveles críticos.

Durante su primera misión, el Hombre Maravilla (Wonder Man) pareció morir mientras combatían contra una banda de guerreros Kree. El grupo se recuperó de esta pérdida recibiendo en sus filas al alienígena Siglo (Century). Los acontecimientos conocidos como la Encrucijada hicieron que Iron Man pareciera convertirse en traidor, comportándose de forma irracional y criminal debido al controlador de mentes Immortus. Un nuevo héroe llamado Moonraker (que afirma ser Libra) se uniría al grupo para distraerlos de los más amplios planes de Immortus. Fuerza de Choque se disolvió después del episodio de la Encrucijada. **DW**

FUERZA DE CHOQUE
1 Spiderwoman (Julia Carpenter) ***2*** Hombre Maravilla
3 Iron Man ***4*** Bruja Escarlata ***5*** USAgente

Forge

El nativo americano que llegó a ser conocido como Forja no solo fue instruido en las artes místicas por Naze, un chamán de su tribu cheyene, sino que además era un mutante con la capacidad de diseñar dispositivos mecánicos sumamente sofisticados.

Forja perdió una pierna durante la guerra de Vietnam, y diseñó miembros mecánicos para sustituirla. Cuando el industrial Anthony Stark (*ver* Iron Man) dejó de fabricar armamento para el gobierno, el Departamento de Defensa estadounidense empezó a adquirir de Forja nuevos diseños para su armamento. El genio inventor empezó a funcionar con rapidez, creando un rastreador capaz de detectar la presencia de mutantes o extraterrestres, y un dispositivo neutralizador que podía eliminar los poderes de cualquier ser superhumano.

Cuando el agente del gobierno Henry Peter Gyrich disparó a Tormenta (Storm), de la Patrulla-X, con el arma de Forja, privándola de sus poderes mutantes, este la rescató. Más adelante Gyrich intentó usar el neutralizador para eliminar los poderes superhumanos de todos los seres de la Tierra, pero sus taimados planes fueron desbaratados por Forja. **MT**



Forja comparte un tierno momento con Mística, a pesar de sus profundos sentimientos hacia Tormenta.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Forja

NOMBRE REAL
Desconocido

OCUPACIÓN
Inventor; ex soldado

BASE
Dallas, Texas

ALTURA 1,83 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #184 (agosto, 1984)

PODERES

Su capacidad mutante le da un talento superhumano para inventar dispositivos mecánicos. Mientras que hasta los más grandes inventores deben desarrollar los principios y diseños de sus invenciones, las ideas de Forja salen formadas por completo de su mente mutante.

Forgotten One, The

NOMBRE ESPAÑOL El Olvidado
PRIMERA APARICIÓN *Eternals #13 (julio, 1977)*
NOMBRE REAL Desconocido; se le ha llamado Gilgamesh
OCUPACIÓN Aventurero; agente de los Celestiales **BASE** Móvil
ALTURA 1,96 m **PESO** 122 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; inmortalidad; control mental absoluto sobre su cuerpo; capacidad de manipular la materia a escala subatómica.

Miembro de los Eternos (Eternals), la raza de semidioses, el Olvidado ha vivido durante milenios. Como castigo por su implicación en los asuntos humanos, fue confinado varios siglos en la ciudad de Olimpia, y solo recuperó su libertad después de frustrar un ataque de los desviantes, grotescos parientes lejanos de la humanidad. Bajo el nombre de Gilgamesh se unió a los Vengadores (Avengers), pero se cree que murió durante un combate contra Immortus. Dado el poder de los Eternos, hablar del fallecimiento del Olvidado puede ser prematuro. **AD**

Frankenstein's Monster

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #40 (enero, 1968)*
NOMBRE REAL Ninguno
OCUPACIÓN Guardián, vagabundo **BASE** Baviera, Alemania
ALTURA 2,44 m **PESO** 147 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Posee fuerza y resistencia superhumanas; capaz de entrar en animación suspendida cuando es expuesto a frío intenso.

A finales del siglo xviii, Victor Frankenstein creó un ser humanoide vivo a partir de varios cadáveres. Abandonado por su creador, el monstruo aprendió a hablar, y obligó a Frankenstein a crear una pareja para él. Cuando Frankenstein la mató, el monstruo asesinó a su propia esposa y le persiguió hasta el Ártico, donde pereció. El monstruo fue revivido en 1898, y de nuevo en tiempos modernos. Como "Adam" ayudó a la cazadora de monstruos Elsa Bloodstone. **PS**

Freedom Force

NOMBRE ESPAÑOL Fuerza de la Libertad
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #199 (noviembre, 1985)*
BASE Washington DC **MIEMBROS Y PODERES** **Mística** (líder), metamorfa [4]; **Avalancha**, provoca terremotos [7]; **Mole**, inamovible; **Comando Escarlata**, combatiente experto [6]; **Destino** (fallecida), precognición [3]; **Pyros** (fallecido), controla el fuego [5]; **Spiderwoman**, poderes arácnidos; **Espiral**, lanzadora de hechizos [2]; **Muro de Piedra**, superfuerza [1]; **Supersable** (fallecido), supervelocidad
[Dazzler [8] no es miembro]

Reencarnación autorizada por el gobierno de la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants), formada para limpiar EE UU de amenazas mutantes. Su líder, Mística (Mystique), convenció a los responsables del gobierno de que promulgaran indultos para sus compañeros a cambio de sus servicios. Fuerza de la Libertad chocó con mutantes proscritos como Patrulla-X (X-Men) y Factor-X (X-Factor). Más tarde se unirían a la Patrulla para salvar del Adversario (Adversary) a la ciudad de Dallas, pero el grupo se deshizo después de una desastrosa misión en Oriente Próximo. **DW**



FRIGHTFUL FOUR

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
4 Terribles

MIEMBROS Y PODERES

MAGO
Brillante científico e inventor.

HIDRO MAN
Puede adquirir forma semilíquida.

SALAMANDRA
Mitad dragón, mitad humana; control mágico del fuego.

COLE
Controla y manipula masas.

BASE
Cuartel general subterráneo en Manhattan; móvil

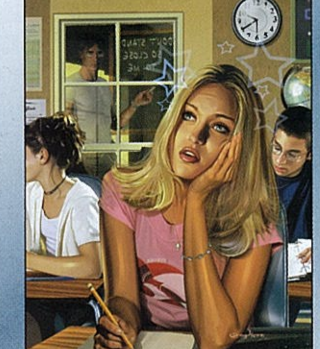
PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #36 (marzo, 1965)

FRIGHTFUL FOUR

El Mago (WIZARD) (Bentley Wittman) era un científico aclamado hasta que el igualmente brillante MR. FANTASTIC (Reed Richards) convirtió a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) en el centro de atención y le hizo perder el foco del público. Locamente celoso, el Mago se dedicó a destruir a Reed y a sus amigos, fundando para ello el grupo de supervillanos los 4 Terribles. Su formación original la componían el propio Mago, Hombre de Arena (SANDMAN), Trampero (TRAPSTER) y MEDUSA.

El Mago ha cambiado la lista del equipo muchas veces, pero ha seguido sufriendo derrotas. Resultaba batido incluso cuando pillaba desprevenidos a los 4 Fantásticos, como, por ejemplo, durante la fiesta de compromiso de Reed y Sue Storm. La búsqueda de nuevos miembros llevó al Mago a mirar por todas partes, incluso poniendo un anuncio en el *Daily Bugle*.

Más recientemente, la alineación de los 4 Terribles ha empezado a parecerse a una familia –aunque un tanto disfuncional–, con la ex esposa del Mago, Salamandra, y su hija Cole reclutadas para la causa. Tal vez ahora el grupo derrote al fin a sus enemigos jurados, los 4 Fantásticos. **AD**



4 TERRIBLES
1 Mago
2 Hidro Man
3 Trampero
4 Salamandra

FROG-MAN

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Rana
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up #121 (septiembre, 1982)*
NOMBRE REAL Eugene Paul Patilio **OCUPACIÓN** Estudiante
BASE Nueva York **ALTURA** 1,72 m **PESO** 72 kg
OJOS Marrones **PELO** Pelirrojo
PODERES Viste un traje activado eléctricamente con resortes integrados en las botas; puede dar saltos de un máximo de 18 m de altura y 30,5 m de longitud.

El padre de Eugene, inventor, diseñó un par de resortes de salto activados eléctricamente. Llamándose a sí mismo Rana Saltarina, se convirtió en criminal para mantener a su familia, pero pronto acabó en la cárcel. Regresó con su mujer y su hijo como un hombre devastado. Para redimir el nombre de su padre, Eugene se puso uno de sus viejos trajes y se convirtió en el Hombre Rana, luchador contra el crimen; como tal ayudó a SPIDER-MAN y a la Antorcha Humana (HUMAN TORCH) a derrotar al Demonio de la Velocidad (SPEED DEMON). Eugene intentó formar su propio grupo con Sapo y Niño Araña (ahora llamado Araña de Acero). El padre de Eugene, aunque orgulloso de los éxitos de su hijo, ha intentado evitar que arriesgue su vida jugando a los héroes. **TD**

FROST, EMMA

FICHA

NOMBRE REAL
Emma Frost

OCUPACIÓN
Directora ejecutiva de Frost Internacional; instructora en la Academia Massachussetts.

BASE
Academia Massachussetts

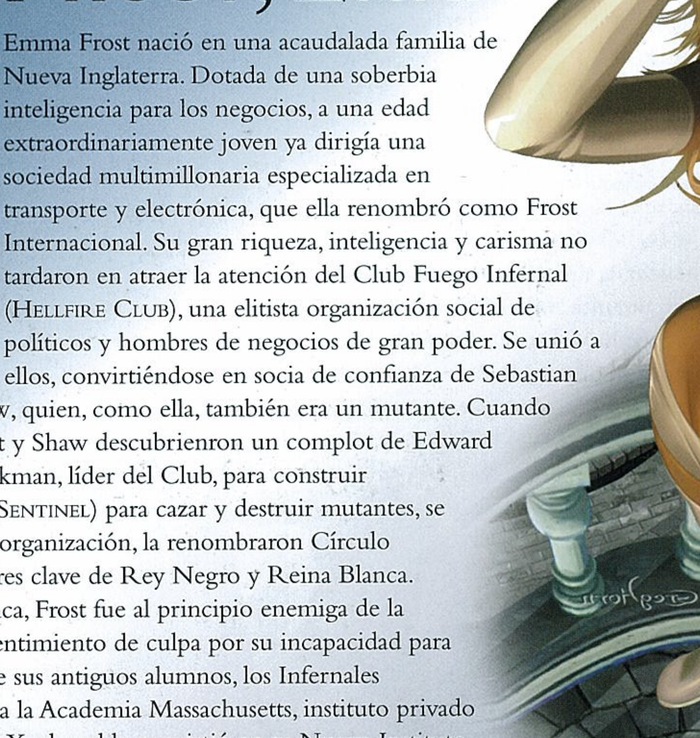
ALTURA 1,77 m
PESO 44 kg
OJOS Azules
PELO Rubio platino

PRIMERA APARICIÓN
X-MEN #132 (enero, 1980)

PODERES
Es una mutante con formidables poderes telepáticos. Puede leer las mentes y proyectar pensamientos dentro de ellas, controlando así los actos. Puede proyectar dolor y noquear a una víctima tocando su frente; sumamente inteligente; experta diseñadora de dispositivos electrónicos que amplifican la energía psíquica.

FROST, EMMA

Emma era la presidenta del consejo de administración de la Academia Massachussetts.



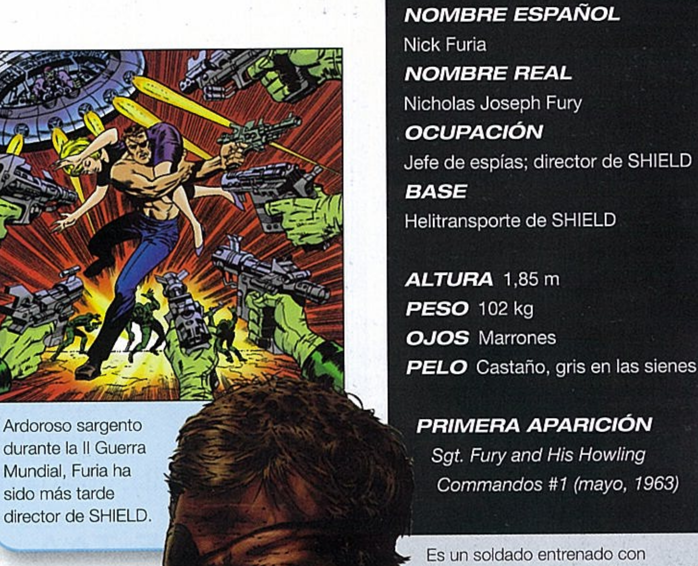
Emma Frost nació en una acaudalada familia de Nueva Inglaterra. Dotada de una soberbia inteligencia para los negocios, a una edad extraordinariamente joven ya dirigía una sociedad multimillonaria especializada en transporte y electrónica, que ella renombró como Frost Internacional. Su gran riqueza, inteligencia y carisma no tardaron en atraer la atención del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB), una elitista organización social de políticos y hombres de negocios de gran poder. Se unió a ellos, convirtiéndose en socia de confianza de Sebastian SHAW, quien, como ella, también era un mutante. Cuando Frost y Shaw descubrieron un complot de Edward Buckman, líder del Club, para construir inmensos robots Centinelas (SENTINEL) para cazar y destruir mutantes, se hicieron con el control de la organización, la renombraron Círculo Interno y tomaron los nombres clave de Rey Negro y Reina Blanca.

En su papel de Reina Blanca, Frost fue al principio enemiga de la Patrulla-X. Sin embargo, el sentimiento de culpa por su incapacidad para impedir la muerte violenta de sus antiguos alumnos, los Infernales (HELLIONS), hizo que ofreciera la Academia Massachusetts, instituto privado que ella dirigía, al PROFESSOR X, el cual la convirtió en su Nuevo Instituto para jóvenes mutantes. Ahora Emma enseña allí, instruyendo a los jóvenes mutantes de Generación-X (GENERATION X) a desarrollar y controlar sus diversas facultades mutantes. **MT**

FURY, NICK

Agente de SHIELD

Nick Furia creció en las calles miserables de la "Cocina del Infierno" de Nueva York durante la Gran Depresión. Furia se alistó en el ejército de EE UU al principio de la II Guerra Mundial, reclutado por "Happy Sam" Sawyer, quien sería su oficial al mando durante gran parte de la guerra; Nick acabaría siendo el sargento al mando de los Comandos Aulladores, una unidad de élite de la Compañía Able, entregada a las misiones más peligrosas.



Ardoroso sargento durante la II Guerra Mundial, Furia ha sido más tarde director de SHIELD.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Nick Furia

NOMBRE REAL
Nicholas Joseph Fury

OCUPACIÓN
Jefe de espías; director de SHIELD

BASE
Helitransporte de SHIELD

ALTURA 1,85 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño, gris en las sienes

PRIMERA APARICIÓN
Sgt. Fury and His Howling Commandos #1 (mayo, 1963)

PODERES
Es un soldado entrenado con décadas de experiencia. Su juventud y vigor se han mantenido, a pesar de la edad, por la Fórmula Infinito rejuvenecedora. Artista marcial experto y exhaustivamente formado en el uso de todo tipo de armas, tanto convencionales como avanzadas.



Como director de Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate, Furia tiene acceso a la mayoría de las armas y tecnología más avanzadas del planeta.

LA FÓRMULA INFINITO

Furia y sus Aulladores obtuvieron una impresionante cadena de victorias sobre las fuerzas del Eje, derrotando a enemigos como el BARÓN VON STRUCKER y su Escuadrón Blitzkreig, e incluso al legendario Cráneo Rojo (RED SKULL). Herido al final de la guerra, Furia fue inyectado con la experimental Fórmula Infinito del profesor Berthold Sternberg. La fórmula le permitió sobrevivir a lo que, de otro modo, habrían sido heridas fatales (aunque finalmente perdió el ojo izquierdo debido a sus lesiones), pero el inconveniente es que Furia debería recibir una dosis anual para sobrevivir. En el lado positivo, la fórmula amplió enormemente la esperanza de vida de Furia… y el profesor Sternberg lo chantajearía durante décadas a cambio del suministro necesario de la droga.

Después de la guerra, Furia fue agente de la OSS, y luego de la CIA, alcanzando el rango de coronel.

GIT *READY*, YOU CLOWNS
THAT TIN DOOR AIN'T GONNA HOLD 'EM BACK FOR LONG!

El círculo interior de Furia en SHIELD incluye a miembros supervivientes de los Comandos Aulladores.

EL PACIFICADOR

Cuando empezaron a aparecer héroes como los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), la CIA designó a Furia enlace entre estos y el gobierno. Más tarde, y gracias a su excelente historial, fue reclutado para dirigir SHIELD, una fuerza de pacificación a nivel mundial. Su primera misión fue destruir el grupo terrorista HYDRA, fundado por la antigua némesis de Furia, el barón von Strucker.

Como jefe de SHIELD, Furia ha combatido amenazas a la libertad por todo el mundo, y ha demostrado ser aliado incondicional de muchos de los superhéroes de la Tierra, como el Capitán América (CAPTAIN AMERICA).

Responsable solo antes los líderes mundiales con el grado más alto de autoridad, Nick Furia se ha mantenido como un importante guardián de los muros de la libertad. **MT**

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Strange Tales #135*** Nick Furia es reclutado por SHIELD como director en la guerra contra HYDRA.
- ***Nick Fury vs. SHIELD #1-6*** Tras descubrir que la corrupción se ha introducido hasta el fondo de su organización, Furia debe luchar contra sus propios hombres.
- ***Secret War #1-5*** Cuando Furia es consciente de un peligro directo y real para la seguridad mundial, debe organizar un equipo encubierto de agentes superhumanos para emprender una guerra secreta.

Hábil, frío, valeroso y comprometido con la causa, Furia es un soberbio agente de campo, así como un líder brillante

GALACTUS

El devorador de mundos

GALACTUS

FICHA

NOMBRE REAL
Galan

OCUPACIÓN
Consumidor de planetas

BASE
Móvil

ALTURA 8 m

PESO 18,2 t

OJOS Desconocido (a los humanoides les parecen blancos)

PELO Desconocido (a los humanoides les parece negro)

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #48 (abril, 1966)

PODERES

Maneja un vasto poder cósmico; puede reestructurar la materia y liberar una descarga de energía que destruye un planeta; capaz de teleportarse por la galaxia y crear campos de fuerza; viaja por la galaxia en una mundonave del tamaño del sistema solar; también pilota una "lanzadera" esférica más pequeña.



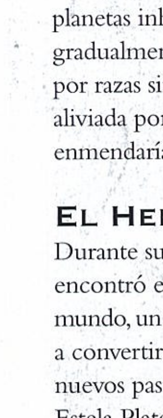
En los momentos postreros del universo, Galactus espera la muerte.

Más Viejo que el mismo universo, único superviviente de un universo que existió antes que el nuestro, el destino de Galactus está inextricablemente unido con el del cosmos. Aunque a veces ha sido una fuerza benefactora, más a menudo ha traído muerte, destruyendo pueblos enteros y consumiendo mundos, pues su hambre de energía es insaciable; sin ella, dejaría de existir.

GALAN DE TAA

Nacido con el nombre de Galan en el paradisíaco mundo de Taa, Galactus se vio condenado a vivir los últimos días de su universo, justo cuando este entraba en las etapas finales del Big Crunch. Sabedor de que su pueblo estaba condenado, los convenció para lanzar una nave hasta el corazón del Huevo Cósmico en formación, dispuesto a morir en un acto final de heroísmo. Los suyos perecieron, pero Galactus fue salvado por la Fuerza Fénix de su universo.

Durmió durante miles de millones de años y, cuando despertó, lo hizo con un voraz apetito que solo podía ser saciado consumiendo la energía viva de un mundo. Al principio buscó planetas inhabitados, pero su hambre le obligó gradualmente a consumir planetas poblados por razas sintientes. Su conciencia solo era aliviada por la profecía de que finalmente enmendaría la devastación que producía.



El Heraldo de Galactus

Durante su búsqueda de alimento, Galactus encontró el planeta Zenn-La. Para salvar su mundo, un joven llamado Norrin Radd accedió a convertirse en heraldo de Galactus y buscarle nuevos pastos planetarios. Transformado en Estela Plateada (Silver Surfer), las emociones de Radd fueron sometidas para que estuviera dispuesto a identificar mundos habitados que Galactus pudiera consumir.

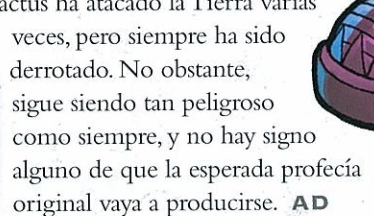


A medida que pasan los siglos, mundos incontables sucumben al poder devorador de Galactus.

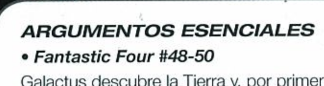
Sin embargo, la conciencia de Radd despertó de nuevo cuando Galactus dirigió su ávida atención a la Tierra. Con la ayuda de Alicia Masters y los 4 Fantásticos (Fantastic Four), Estela Plateada alejó a su amo.

Desde entonces Galactus ha atacado la Tierra varias veces, pero siempre ha sido derrotado. No obstante, sigue siendo tan peligroso como siempre, y no hay signo alguno de que la esperada profecía original vaya a producirse. **AD**





Con su inmenso tamaño y poder, solo los más valerosos o locos pueden enfrentarse a Galactus.



ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #48-50***
Galactus descubre la Tierra y, por primera vez en su vida inmortal, experimenta la derrota.
- ***Silver Surfer Vol. 1 #1***
Primer encuentro de Galactus con Norrin Radd, que pronto se convertirá en Estela Plateada.
- ***Galactus the Devourer #1-6***
Galactus es aparentemente destruido por el esfuerzo combinado de los Vengadores, los 4 Fantásticos y el Imperio shi'ar.

GAEA

NOMBRE ESPAÑOL Gea
PRIMERA APARICIÓN *Doctor Strange #6 (febrero, 1975)*
NOMBRE REAL Gea **OCUPACIÓN** Diosa **BASE** La Tierra
ALTURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Enorme energía mística ligada a la Tierra; domina las fuerzas de la naturaleza, como tormentas y actividad volcánica; poder de sanar y hacer crecer las cosas; capacidad telequinésica; capaz de otorgar poderes mágicos.

Gea es la personificación del espírtu de la vida, el crecimiento y la renovación sobre la Tierra. Entre los principales dioses antiguos que regían el mundo cuando la humanidad no era aún sino un tenue destello, Gea fue la única que no degeneró en uno de los demonios que se alimentaban de los espíritus de otros para sobrevivir. En lugar de eso, se convirtió literalmente en Madre Tierra, y cuidó del crecimiento de todas las cosas vivas. Con Odín (*ver* GODS OF ASGARD), concibió a THOR, que es tanto de Asgard como de la Tierra, y campeón de ambas esferas. **TB**

GALACTUS *(PÁGINA ANTERIOR)*

GAMORA

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales Vol. 1 #180 (junio, 1975)*
NOMBRE REAL Gamora
OCUPACIÓN Ex asesina; miembro de la Guardia del Infinito
BASE Móvil **ALTURA** 1,83 m **PESO** 77 kg
OJOS Verdes **PELO** Moreno
PODERES Experta gimnasta y artista marcial; diestra con todas las armas conocidas.

Gamora es la única superviviente de los zen-whoberi, una raza alienígena aniquilada por MAGUS y su Iglesia de la Verdad Universal. El titán loco THANOS rescató a Gamora cuando aún era niña y la entrenó para convertirse en la asesina más mortífera de la galaxia. Thanos la mató al rebelarse contra él, y Adam WARLOCK absorbió su espíritu en su gema-alma. Gamora regresó bajo una nueva forma, y custodió la gema del tiempo como miembro de la Guardia del Infinito. **DW**

GARDENER

NOMBRE ESPAÑOL Jardinero
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up #55 (marzo, 1977)*
NOMBRE REAL Ord Zyonyz
OCUPACIÓN Botánico **BASE** Universo conocido **ALTURA** 2,15 m
PESO 177 kg **OJOS** Púrpuras **PELO** Gris
PODERES Casi inmortal; la gema-alma de su frente le permite viajar entre mundos y dimensiones; también acelera el crecimiento de las plantas.



Como Primigenio del universo (ELDERS OF THE UNIVERSE), el Jardinero pertenecía a una de las primeras especies vivas que vagaron por el cosmos. Dedicado a la horticultura, pasa sus días recolectando nuevas semillas y cultivando mundos devastados. Su destino quedó ligado al de las dos gemas-alma que usaba para viajar entre los mundos y para acelerar el crecimiento vegetal. Abandonada la primera después de usarla en combate contra el Extraño (STRANGER), luchó con el Eterno THANOS, adorador de la Muerte (DEATH), para conservar la segunda, pero el resultado de la pelea fue su muerte. **AD**

GAMBIT

El mutante Gambito fue raptado poco después de su nacimiento por miembros del Clan de Ladrones de Nueva Orleans, y más tarde adoptado por Jean-Luc LeBeau, líder del Clan.

Con la esperanza de firmar la paz entre el Clan de Ladrones y sus rivales, el Clan de Asesinos, Remy se casó con la nieta del líder de este clan. Su hermano Julien se oponía a la unión y desafió a Remy a un duelo durante el cual este lo mató. Desterrado de Nueva Orleans, Remy se convirtió en el experto ladrón internacional conocido como Gambito.

Gambito fue empleado por Míster Siniestro (MISTER SINISTER) para organizar el grupo de asesinos mutantes llamado los Merodeadores (MARAUDERS), pero quedó horrorizado cuando Siniestro envió al grupo a masacrar a los MORLOCKS. Más tarde conoció y ayudó a Tormenta (STORM), que avaló su entrada en la Patrulla-X (X-MEN). Ha mantenido una prolongada relación sentimental con Pícara (ROGUE), su compañera en la Patrulla. También sirvió en el grupo derivado, X-Treme X-Men, antes de volver a unirse a la organización principal de Patrulla-X. **PS**



La relación entre Gambito y Pícara tiene su lado explosivo: aquí, ella evita con agilidad un "naipe cargado" de energía.

Más riñas ardientes cuando Pícara le da a Gambito un poco de su propia medicina: un estallido de energía que le derriba.

FICHA — GAMBIT

NOMBRE ESPAÑOL
Gambito
NOMBRE REAL
Remy LeBeau
OCUPACIÓN
Ladrón profesional, aventurero
BASE
Nueva Orleans, Luisiana; Instituto Xavier, Salem Center (Nueva York)
ALTURA 1,85 m
PESO 79 kg
OJOS Negros (pupilas rojas)
PELO Castaño
PRIMERA APARICIÓN
The Uncanny X-Men #266 (agosto, 1990)

PODERES
Facultad mutante para cargar objetos pequeños con una forma desconocida de energía; cuando arroja los objetos contra un objetivo, explotan con el impacto.

GARGOYLE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gárgola

NOMBRE REAL
Isaac Christians

OCUPACIÓN
Mayordomo

BASE
La propiedad de Daimon Hellstrom

ALTURA 1,77 m
PESO 93 kg
OJOS Rojos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Defenders #94 (abril, 1981)

PODERES
Posee la fuerza incrementada y la resistencia mística de la raza de los demonios. Puede levitar, volar y lanzar rayos de fuerza sobrenatural por las manos; su piel coriácea resiste las balas; insensible al dolor y al envejecimiento.

GARGOYLE

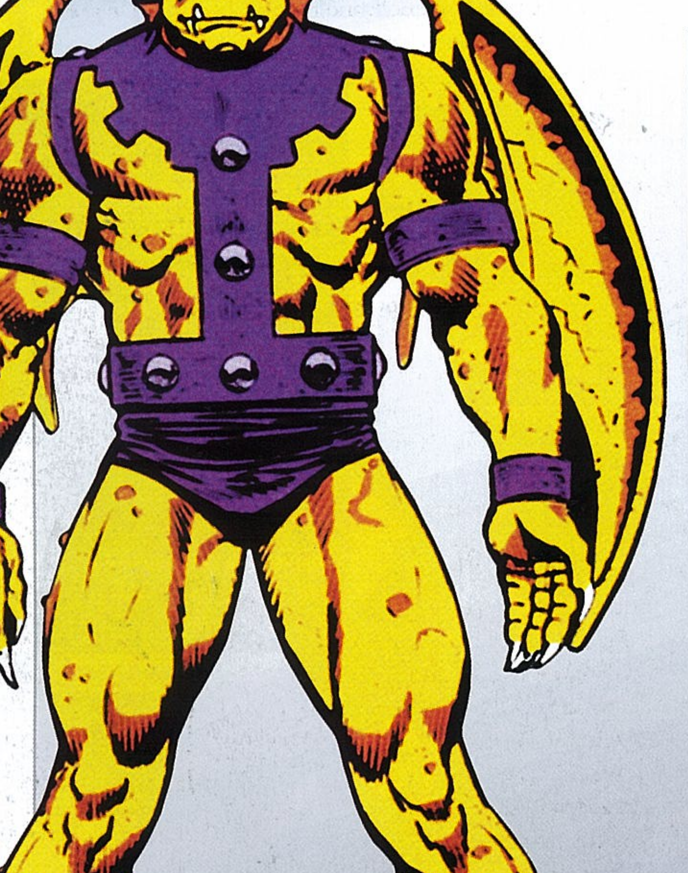


Isaac Christians hizo un trato con fuerzas infernales que arrojaron su alma al interior del cuerpo de un demonio.

Para asegurar la prosperidad económica de su empobrecido pueblo, el anciano Isaac Christians hizo un pacto con un grupo demoniaco llamado la Mano de Seis Dedos: permitió que su alma fuera traspasada al cuerpo de un demonio, mientras que la mente del demonio podía residir dentro de su cuerpo. Antes, este demonio había estado atrapado en la forma pétrea de una gárgola, como las que se ven en las antiguas iglesias de toda Europa.

A pesar de su grotesca apariencia, la Gárgola no era realmente mala, y tras la destrucción de su cuerpo humano, se rebeló contra la Mano de Seis Dedos y llegó a unirse a los Defensores (DEFENDERS). Cuando ese equipo se disolvió, Christians se pegó a Gata Infernal (HELLCAT) y a su marido Daimon Hellstrom, acabando por convertirse en mayordomo de la propiedad de este.

Gárgola no debe ser confundido con el agente soviético (Yuri Topolov) que, bajo el mismo nombre, capturó a HULK en los primeros días de su creación, y que fue padre de GREMLIN. **TB**





Aunque habita el cuerpo de un demonio, Gárgola retiene el alma de un anciano humano. Su mente y peculiaridades siguen siendo las de un humano jubilado.

GAROKK

PRIMERA APARICIÓN *Astonishing Tales #2 (octubre, 1970)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Marinero, vagabundo, dios **BASE** Tierra Salvaje
ALTURA 2,13 m **PESO** 161 kg
OJOS (humano) Marrones; (Garokk) Amarillos
PELO (humano) Castaño (Garokk) casi calvo
PODERES Puede proyectar calor, luz y fuerza conmocionadora por los ojos. Es casi inmortal.



Cólera divina: Garokk, el immortal Hombre Petrificado, carga con sus poderosos rayos oculares.

En algún momento del siglo xv, un marino inglés del *HMS Drake* quedó abandonado en la Tierra Salvaje. La bebida de un líquido misterioso hizo al marinero prácticamente inmortal. Vagó por el mundo durante siglos, y su cuerpo adquirió un aspecto gris, similar a la roca, como si fuera un "hombre petrificado".

En tiempos recientes, el Hombre Petrificado regresó a la Tierra Salvaje, donde fue adorado por el pueblo del sol como la encarnación de su dios Garokk. En su papel de Garokk, se ve a sí mismo como guardián de la Tierra Salvaje, aunque su demencia y su "capacidad ofensiva" hacen de él una amenaza totalmente impredecible. **PS**

GATEWAY

NOMBRE ESPAÑOL Pórtico
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #227 (marzo, 1988)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Ninguna conocida **BASE** Australia **ALTURA** 1,37 m
PESO 36 kg **OJOS** Marrones **PELO** Gris oscuro
PODERES Capaz de abrir portales teleportadores; clarividente transdimensional.

El misterioso y silencioso Pórtico es un aborigen australiano con la capacidad mutante de abrir portales de teleportación. Los proscritos Cosechadores (REAVERS) le obligaron a ayudarlos en sus crímenes amenazándole con destruir un lugar sagrado aborigen. Más tarde la Patrulla-X (X-MEN) expulsó a los Cosechadores y usó durante un tiempo su cuartel general, por lo que Pórtico acabó convertido en miembro no oficial de la Patrulla. Pórtico tiene una conexión especial con M, miembro de Generación-X, y es antepasado de Bishop, de Patrulla-X. **DW**

GATHERERS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Recolectores

MIEMBROS PRINCIPALES Y PODERES

PROCTOR
Teleportación; control mental.

CASSANDRA
Telepatía; diseño de estrategias.

MAGDALENE
Posee una lanza de fuerza.

SLOTH
Superfuerza; garras como cuchillas.

ESPADACHÍN
Espada lanzarrayos de energía.

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #355 (octubre, 1992)



Los Recolectores sirven a PROCTOR, un ser extradimensional. Cada miembro del grupo procede de una Tierra alternativa en una dimensión distinta. En cada una de sus Tierras, los Recolectores eran Vengadores (AVENGERS). Y en cada una de esas Tierras, SERSI, una Eterna (ETERNALS), se volvió loca y mató a todo el mundo. Los Recolectores son, pues, los últimos supervivientes de sus mundos natales. Fueron reclutados por Proctor para destruir a Sersi y a los Vengadores de Tierra-616. Pero, para que los Recolectores existan en Tierra-616, deben matar a su equivalente en esta Tierra: es el proceso conocido como "recolección". Los Recolectores se han infiltrado varias veces en la mansión de los Vengadores de Tierra-616. En la batalla final, Proctor intentó destruir todas las realidades, pero THUNDERSTRIKE le golpeó con un rayo y todos los Recolectores, unidos psíquicamente a él, se desplomaron. **MT**

LOS RECOLECTORES
1 Cassandra
2 Magdalene
3 Espadachín
4 Sloth

GENESIS

PRIMERA APARICIÓN *Cable #18 (diciembre, 1994)*
NOMBRE REAL Tyler Dayspring
OCUPACIÓN Aspirante a conquistador; traficante de armas
BASE Móvil **ALTURA** 1,85 m **PESO** 87 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Capacidad mutante para crear hologramas sólidos a partir del recuerdo de otras personas; entrenado en tácticas militares y técnicas de combate; viste traje acorazado.

A Tyler Dayspring, hijo adoptivo de CABLE en un futuro regido por Apocalipsis (APOCALYPSE), le lavó el cerebro el clon retorcido de su padre, Dyscordia (STRYFE), para convertirlo en enemigo de Cable. Tyler viajó al presente para intentar asegurar el ascenso al poder de Apocalipsis y para vengarse de Cable. Al principio actuó bajo el alias de un rufián traficante de armas llamado Tolliver, pero luego abandonó esa identidad para actuar directamente como Génesis. Sin embargo, cuando intentó restaurar el adamantium perdido al esqueleto de Lobezno (WOLVERINE), el mutante enloquecido por el dolor le mató. **TB**

GEMINI

NOMBRE ESPAÑOL Géminis
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #72 (enero, 1970)*
NOMBRE REAL Joshua Link
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m
PESO 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Controla psíquicamente la mente y el cuerpo de su hermano gemelo; puede utilizar a su hermano para duplicar su propia fuerza.



Los gemelos Joshua y Damian Link siguieron caminos opuestos: Joshua se hizo matón callejero; Damian, policía. La exposición a unos rayos experimentales forjaron una conexión psíquica entre los dos. Al principio funcionaba en ambos sentidos, pero Joshua no tardó en aprender cómo tomar el control completo de Damian, tanto físico como mental. Actuando desde su celda en prisión, obligó a su hermano a convertirse en el villano Géminis, dejándole luego sin recuerdos de los crímenes que cometía. Géminis trabajó como cerebro criminal del cartel Zodiaco (ZODIAC), ayudándoles en el plan para matar a todos los nacidos bajo el signo de Géminis en Manhattan. Más adelante, unos SDV (Simulacros Dotados de Vida) enviados por MAGGIA matarían a Géminis y a la mayoría de los miembros de Zodiaco. **DW**

GENERATION X

A medida que una generación de X-MEN madura, otra aparece; en este caso, Generación-X. Habiendo experimentado el peligro bajo la forma de la inteligencia colectiva alienígena Falange (PHALANX), cuando los miembros de Generación-X se reunieron ya tenían una idea general de lo que les deparaba el futuro. Aceptados en la Academia Massachussetts, nueva escuela para mutantes del Instituto Xavier, el grupo aprendió a afilar sus facultades y les fue presentada la visión de futuro del PROFESSOR X. Mientras estaban en la Academia, ya se enfrentaron a varios enemigos, entre ellos Emplaca (EMPLATE), que se alimentaba de las médulas de los mutantes. El equipo fue lanzado al mundo como mutantes y, con los dirigentes de la escuela –Emma FROST y Sean Cassidy (*ver* BANSHEE)– cada vez más inestables, decidieron emprender caminos separados. **AD**

CLAVE DE PERSONAJES
1 Emma Frost *2* M *3* Banshee *4* Cámara *5* Sincro
6 Júbilo *7* Penitencia *8* Pellejo *9* Vaina

GENERATION X

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Generación-X

MIEMBROS/PODERES

VAINA
Se desprende de la piel para revelar un cuerpo metamorfo debajo.

PELLEJO
Tiene 1,80 m de piel extra, que manipula a voluntad.

M
Superfuerza; invulnerabilidad.

JÚBILO
Proyecta rayos de energía explosiva.

CÁMARA
Lanza descargas de energía psíquica desde su pecho.

SINCRO
Mimetiza los poderes de los estudiantes.

PENITENCIA
Cuerpo superdenso.

BASE
Academia Massachussetts

PRIMERA APARICIÓN
Generation X #1 (noviembre, 1994)

GENOSHANS

NOMBRE ESPAÑOL Genoshanos
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #235 (octubre, 1988)*
BASE Isla de Genosha (océano Índico)
PODERES Los habitantes de Genosha eran una mezcla de humanos normales con otros dotados de facultades mutantes. Estos eran llamados "mutados", y estaban condicionados para cumplir labores específicas a medida de sus capacidades mutantes particulares. De vez en cuando los mutados lograban rebelarse contra sus amos humanos.

Los adolescentes mutados eran marcados con un número tatuado en la frente, sus identidades eran eliminadas, y afrontaban una vida de esclavitud.

Los genoshanos viven en la isla de Genosha, cercana a las Seychelles, en el océano Índico. Su economía estaba basada en la explotación del trabajo de los mutantes esclavizados. Los adolescentes eran analizados para comprobar si poseían capacidades mutantes. Los que las poseían eran modificados genéticamente para alterar o aumentar dichas capacidades, se les tatuaba un número en la frente y perdían sus identidades. Una milicia, los llamados Magistrados, hacía cumplir las leyes esclavistas y perseguía a los mutados que intentaban escapar.

La ONU puso a MAGNETO al mando del gobierno de Genosha, pero un mutado llamado Zelote (fanático) lideró una facción que se opuso a su dominio. **MT**

GHAUR

PRIMERA APARICIÓN *Eternals Vol. II #2 (noviembre, 1985)*
NOMBRE REAL Ghaur **OCUPACIÓN** Sumo sacerdote
BASE "Ciudad de los Sapos" Lemuria Desviante **ALTURA** 1,93 m
PESO 95 kg **OJOS** Amarillos **PELO** Azul oscuro
PODERES El alcance del poder de Ghaur es desconocido actualmente.

Producto de un programa de reproducción de siglos de duración llevado a cabo por los sacerdotes desviantes, Ghaur llegó a encabezar esta orden. Su ambición no se detuvo ahí, pues estaba decidido a gobernar la raza desviante y a desafiar el poder de los propios alienígenas Celestiales. Esta ambición desmedida estuvo a punto de provocar su muerte. Durante un tiempo, su consciencia incorpórea flotó por el espacio hasta que, inadvertidamente, el paso de Estela Plateada (SILVER SURFER) le permitió recuperar su forma corpórea. Convertido en sirviente del dios primigenio Set, Ghaur intentó conseguir su regreso a la Tierra, pero sus esfuerzos fracasaron. Actualmente se desconoce su paradero. **AD**

GHOST RIDER

Siglos atrás, Mefisto (MEPHISTO) esclavizó al demonio Zarathos. En el siglo XVIII, usó un fragmento del Medallón del Poder para transformar a Noble Kale en un "espíritu de la venganza", el Jinete Fantasma. La descendiente de Noble, Naomi Kale, y su marido, Barton Blaze, tuvieron tres hijos: John, Daniel y Barbara. Tras la muerte de Barton, John fue criado por "Crash" Simpson, que lo instruyó para convertirse en motorista acrobático, como él mismo.



Los Motoristas Fantasmas son brillantes motoristas que pueden realizar acrobacias increíbles. Sus motos místicas les permiten subir paredes e incluso atravesar el agua.

Haciéndose pasar por "Satán", Mefisto ofreció curar a Simpson de una enfermedad mortal a cambio del alma de Blaze. Simpson murió durante una acrobacia, y Mefisto unió a Zarathos al cuerpo de Blaze, haciendo que este se transformara en el Motorista Fantasma. Blaze quedó liberado de la maldición cuando Zarathos fue atrapado en un "cristal de almas".

Cuando unos criminales hirieron a Barbara Ketch, su hermano Dan la llevó hasta un depósito de chatarra. Con la sangre inocente de Barbara en sus manos, Dan tocó una misteriosa motocicleta y se convirtió en el Motorista Fantasma II.

Más tarde, Dan y John Blaze se enterarían de que eran hermanos. John ha sido ligado de nuevo a Zarathos y se ha convertido una vez más en Motorista Fantasma. **PS**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Motorista Fantasma
NOMBRE REAL John "Johnny" Blaze
OCUPACIÓN Motociclista acrobático
BASE Móvil

ALTURA (M. Fantasma) 1,88 m
PESO (M. Fantasma) 100 kg
OJOS (M. Fantasma) Rojo llameante
PELO (M. Fantasma) No tiene

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Spotlight Vol. 1 #5 (agosto, 1972)*

PODERES
Se convierte en un ser místico superhumano que lanza "fuego infernal"; a partir del mismo puede crear una moto mística. La "mirada de penitencia" del Motorista II hace que los malhechores sufran el mismo dolor emocional que han infligido.

Giant-Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Gigante
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #32 (septiembre, 1966)*
NOMBRE REAL William Foster **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Los Ángeles **ALTURA** 1,88 m **PESO** 95 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Puede aumentar su tamaño hasta un máximo de 7,6 m; su fuerza se incrementa proporcionalmente a la ganancia de altura.

El Dr. Hank Pym (el primer Hombre Hormiga) descubrió cómo usar las "partículas Pym" para aumentar de tamaño y convertirse en el primer Hombre Gigante. Su ayudante de laboratorio, Bill Foster, duplicó el suero de crecimiento y se convirtió en luchador contra el crimen con el estímulo del Dr. Pym. Foster se convirtió en Goliat Negro, y cayó víctima de la radiación peleando contra Rompe-Átomos. Más tarde se convertiría en el segundo Hombre Gigante, y Spider-Woman (Jessica Drew) curaría su enfermedad radiactiva transfiriéndole su sangre. En ese proceso, Foster perdió su capacidad para cambiar de tamaño, aunque la facultad ha retornado esporádicamente. **DW**

Gladiator

NOMBRE ESPAÑOL Gladiador
PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #18 (julio, 1966)*
NOMBRE REAL Melvin Potter
OCUPACIÓN Ex criminal **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,98 m
PESO 136 kg **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Atleta y combatiente experto; viste traje acorazado con hojas de sierra en los guanteletes.

Cuando Foggy Nelson alquiló un disfraz de Daredevil en la tienda de Melvin Potter, este accedió a disfrazarse como un supervillano para tenderle una emboscada. Potter adquirió gusto por el crimen, convirtiéndose en el Gladiador y sirviendo con los Emisarios del Mal de Electro y con Maggia. Después de numerosas derrotas, normalmente a manos de Daredevil, el Gladiador se reformó y se casó, y ahora tiene una hija pequeña. Aún es propietario de la tienda de disfraces *Spotlight*. Melvin Potter no debe ser confundido con el Gladiador alienígena que lidera la Guardia Imperial Shi'ar. **DW**

Glob

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #121*
NOMBRE REAL Joe Timms
OCUPACIÓN Ladronzuelo; criatura del pantano
BASE Everglades de Florida **ALTURA** 1,98 m **PESO** 408 kg
OJOS Marrones **PELO** No tiene
PODERES Fuerza superhumana; su cuerpo cenagoso mutado puede soportar ataques intensos; velocidad y resistencia aumentadas; no demasiado inteligente.

Durante una fuga de prisión para estar con su mujer agonizante, Joe Timms se escabulló por los Everglades, solo para ahogarse en los pantanos. Décadas después, Hulk derramó accidentalmente residuos radiactivos allí y Timms fue resucitado como el Glob, una criatura cenagosa. Confundiendo a Betty Ross (*ver* Banner, Betty) con su esposa, el Glob peleó con Hulk por ella. No fue precisamente un juego para el coloso esmeralda: cada golpe que daba sencillamente se hundía en el fangoso cuerpo del Glob. Al darse cuenta de que el terreno radiactivo podría dañar a Betty, el Glob renunció a ella, desapareciendo en el pantano; hay quien dice que aún camina por allí. **AD**

Aunque no es una visión agradable, el Glob es un alma bienintencionada.



Gideon

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #98 (febrero, 1991)*
NOMBRE REAL Gideon
OCUPACIÓN Director ejecutivo de Industrias Ophrah
BASE Denver, Colorado **ALTURA** 2,03 m **PESO** 120 kg
OJOS Azules **PELO** Verde
PODERES Capacidad mutante para duplicar los poderes superhumanos de otros, alineándose con sus identificaciones energéticas. También tiene una duración vital muy extendida.

Miembro de los longevos mutantes autodenominados Externos (Externals), Gideon era un empresario influyente que llamaba su hábitat natural a las salas de las grandes empresas. Totalmente corrupto, Gideon intentó acoger bajo su ala a Roberto DaCosta –el Nuevo Mutante conocido como Mancha Solar (Sunspot)– para convertirlo en su protegido. Pero su intento de convertir a Mancha Solar en un Externo fracasó, y no tardó en dirigir su atención hacia otras actividades. Gideon sería posteriormente asesinado por la vampira Selene, embarcada en una *vendetta* contra sus compañeros Externos. **TB**

Glenn, Heather

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #126 (octubre, 1975)*
NOMBRE REAL Heather Glenn
OCUPACIÓN Secretaria; propietaria de Industrias Glenn (tras la muerte de su padre) **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,72 m
PESO 55 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Secretaria experta; no tiene superpoderes.

La hija de Maxwell Glenn, propietario de Industrias Glenn, se implicó sentimentalmente con el abogado Matthew Murdock. Zebediah Killgrave, el Hombre Púrpura (Purple Man), utilizó sus poderes de control mental para obligar a Maxwell Glenn a cometer crímenes. Murdock llevó a juicio a Maxwell Glenn, que se suicidó. Heather culpó a Murdock por la muerte de su padre; luego descubriría que era el luchador contra el crimen Daredevil. Heather y Murdock se reconciliaron pero, estando bebida, Heather reveló la identidad secreta de Daredevil a su enemigo Tarkington Brown. Cuando Murdock rompió con ella, siguiendo los pasos de su padre, se suicidó. **PS**

Glorian

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #191 (septiembre, 1975)*
NOMBRE REAL Thomas Gideon
OCUPACIÓN Aprendiz de creador de sueños
BASE Universo conocido **ALTURA** 1,75 m **PESO** 70 kg
OJOS Rosas **PELO** Naranja
PODERES Glorian puede controlar los taquiones, partículas más rápidas que la luz, formando con ellos puentes con forma de arco iris que le permiten viajar entre mundos o sistemas estelares a velocidad lumínica. También puede redefinir mentalmente pequeñas bolsas de realidad durante un tiempo limitado.

Thomas Gideon y sus padres viajaban en un *jet* privado cuando este fue alcanzado por la explosión de una prueba nuclear soviética. Solo Thomas sobrevivió al envenenamiento por radiación, y fue gracias al Conformador de Mundos (Shaper of Worlds), que enseñó a Thomas, ahora llamado Glorian, a manipular la realidad y los sueños. En la Tierra, Glorian fue salvado del demonio Satannish por Hulk. Más adelante ayuda a Generation X cuando se pierden en medio del océano. **MT**



GODS OF ASGARD

Inmortales que gobiernan la dimensión de Asgard

GODS OF ASGARD

FICHA

ASGARDIANOS CLAVE

ODÍN
(Señor de Asgard) el más poderoso de los dioses, poseedor de vastas facultades mágicas. Puede encantar objetos o seres vivos, lanzar rayos de energía y abrir portales entre dimensiones. También ordena la energía vital de todos los asgardianos, que puede absorber a voluntad.

THOR
(Dios del trueno) el mejor guerrero de Asgard; excepcionalmente hábil en el combate cuerpo a cuerpo, la esgrima y el lanzamiento de martillo.

BALDER
(Dios de la luz) el mejor amigo de Thor; casi invulnerable; hábil en combate cuerpo a cuerpo, esgrima y equitación.

LOKI
(Dios del mal) grandes facultades mágicas; puede transformarse en cualquier animal, dios o gigante; puede producir sugestiones hipnóticas en las mentes de otros.

HERMOD
(Dios de la velocidad) el más rápido de los asgardianos, mensajero de los dioses.

HODER
(Dios del invierno) tiene facultades psíquicas que le permiten ver el futuro.

VALKIRIA
Brunilda la valkiria puede ver el "brillo de la muerte" alrededor de quien está a punto de morir. Puede trasladarse (junto a una persona muerta o agonizante) de una dimensión a otra.

HEIMDALL
(Guardián del Puente del Arco Iris) tiene sentidos sumamente agudos. Puede concentrarse o eliminar cualquier información sensorial.

VOLLA
Profetisa capaz de ver futuros alternativos.

BASE
Esfera extradimensional de Asgard

PRIMERA APARICIÓN
Journey into Mystery #85 (octubre, 1962)



El cuerpo planetario extradimensional conocido como Asgard.

Los dioses de Asgard son una poderosa raza de seres que viven en una dimensión llamada Asgard, un pequeño cuerpo planetario extradimensional cuyas leyes físicas son distintas a las de los planetas que conocemos en la esfera terrestre. Asgard es también hogar de otras cinco razas: gigantes, enanos, elfos, trolls y demonios. Los dioses son la raza de aspecto más humanoide y la más poderosa de las seis asgardianas.



NUEVE MUNDOS

Los asgardianos se refieren al universo conocido como los "Nueve Mundos". Cuatro de ellos comparten en realidad el mismo cuerpo planetario con Asgard: Asgard, hogar de los dioses; Vanaheim, hogar de la raza hermana llamada vanir; Nidavellir, hogar de los enanos, y Alfheim, hogar de los elfos de luz.

Los otros cinco mundos, se ubican en dimensiones distintas, conectadas por un número desconocido de nexos interdimensionales. Estos son: Midgard, nombre asgardiano para la Tierra, hogar de la humanidad; Jotunheim, hogar de los gigantes; Svartalfheim, hogar de los elfos oscuros; Hel, reino de los muertos junto con su hermano Niffleheim, esfera congelada de los muertos sin honor; y Muspelheim, tierra de los demonios de fuego y hogar de Surtur, el más mortal enemigo de los dioses de Asgard.



Surtur se alza desde las llamas de Muspelheim, tierra de los demonios del fuego.

PUENTE DEL ARCO IRIS

El origen de los dioses de Asgard no se conoce por completo, pero se cree que, a diferencia de otras razas de su esfera, los dioses no son nativos de Asgard. La leyenda dice que nacieron en la Tierra, pero marcharon a Asgard en algún momento del más remoto pasado. El Puente del Arco Iris, también conocido como Bifrost –uno de los nexos interdimensionales–, conecta Asgard y la Tierra.

Aunque su aspecto es humano, los dioses de Asgard poseen capacidades físicas superhumanas. Son extremadamente longevos (aunque no inmortales, a diferencia de sus homólogos olímpicos) y, alcanzada la edad adulta, envejecen a un ritmo sumamente lento.

Su piel y huesos son tres veces más densos que los de un humano, y tienen cierto grado de invulnerabilidad a los ataques físicos. Poseen gran fuerza (pueden levantar 30 t) y, debido a su densidad, pesan mucho más que un humano de tamaño similar. Son inmunes a las enfermedades terrestres, y su metabolismo les concede una resistencia superhumana durante la realización de actividades físicas.

Todos los asgardianos han nacido con el potencial de usar y controlar energías místicas, aunque solo unos pocos (como LOKI) han desarrollado este poder hasta un grado importante.

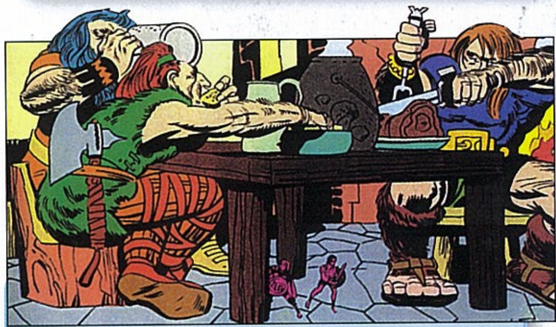


Los 4 Fantásticos cruzan Bifrost, el Puente del Arco Iris, custodiado por Heimdall, centinela de Asgard.

DIOSES DE ASGARD
1 Encantadora *2* Sif *3* Balder el Bravo *4* Hela, diosa de la muerte *5* Hermod, dios de la velocidad *6* Loki *7* Thor *8* Heimdall, guardián del Puente Arco Iris *9* Thunderstrike *10* Odín *11* Karnilla, reina de Nornheim *12* Kurse *13* Frigga *14* Fandral el Elegante *15* Volstagg el Voluminoso *16* Hogun el Furioso *17* Thor Girl (Tarene) *18* Malekith *19* Surtur *20* Ulik, el imparable troll de roca

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***The Mighty Thor Vol. 2 #80-85*** Saga del Ragnarok (la muerte de los dioses). Loki y sus seguidores desencadenan un ataque sobre Asgard intentando destruir el hogar de los dioses y a todos sus habitantes. Mjolnir, el martillo de Thor, es roto en pedazos durante la batalla que se libra.
- ***The Mighty Thor #418*** El demonio del fuego Surtur posee a Odín y obtiene el control de Asgard.


Los gigantes de las tormentas, enemigos jurados de los dioses, comen y beben hasta hartarse en Jotunheim, su hogar asgardiano. Odín desafió a Thor y Loki (en primer plano) a devolver las manzanas doradas de Iduna a los gigantes.

Odín, señor de Asgard

Odín, también llamado Padre de todos, es el líder de los dioses de Asgard. Es nieto de Buri, el primer asgardiano, e hijo del dios Bor y Bestia, de la raza de los gigantes del hielo.

Odín ha regido Asgard con sabiduría y efectividad durante eras. Porta una lanza tridentada mágica, Gungnir (Lanza del cielo), que vuelve a su mano cuando la arroja; y viaja por el espacio en Skipbladnir, un barco de estilo vikingo con velas y remos encantados.

Hijo de Odín

Aunque Odín hizo su reina a la diosa Frigga, deseaba un hijo que pudiera combinar los poderes de Asgard y la Tierra, y por ello yació con Gea (Gaea), diosa protectora de la Tierra, que le dio a Thor, dios del trueno e hijo preferido de Odín. Sin embargo, desde que Thor era un bebé fue criado en Asgard por Frigga, a quien él cree su madre.

Cuando Thor tenía ocho años, Odín lo envió a Nidavellir, tierra de los enanos, para pedirles que crearan joyas para los gobernantes de Asgard. Entre los objetos que crearon estaba el martillo Mjolnir, forjado con el metal místico uru. Odín encantó el martillo para que solo pudiera levantarlo una persona digna de portar arma tan poderosa. Deseaba que Thor fuera esa persona algún día.

Actos heroicos

Durante los ocho años siguientes, Thor se esforzó por hacerse lo bastante poderoso y digno como para poseer el Mjolnir, realizando muchos actos heroicos para probar su valor. Cuando cumplió 16 años, Odín le obsequió por fin con el poderoso martillo, y Thor se convirtió en el más grande guerrero de Asgard.

Odín adoptó a Loki quien, aunque educado junto a Thor, pronto se volvió hacia la hechicería, ganándose el apodo de "dios del engaño". Amargamente envidioso de Thor, Loki juró destruirle y hacerse con el trono de Asgard. El dios del engaño no tardó en ser conocido como el dios del mal. **MT**


Ymir, rey de los gigantes de hielo

En los primeros días de Asgard, los furiosos gigantes del hielo intentaron llevar frío, desolación y noche eterna a la tierra de los dioses. Fueron derrotados por Odín y sus guerreros.

GODS OF HELIOPOLIS

Dioses de Heliópolis, deidades del antiguo Egipto

GODS OF HELIOPOLIS

FICHA

DIOSES NOTABLES
OSIRIS (Soberano de los dioses) Dios de los muertos
BES Dios de la suerte
GEB Dios de la Tierra
HORUS Dios del Sol
ISIS Diosa de la fertilidad
KHONSHU Dios de la luz
NUT Diosa del cielo
SETH Dios del mal
TOTH Dios de la Luna

BASE
Ciudad celestial de Heliópolis

PRIMERA APARICIÓN
Thor Vol. 1 #240 (octubre, 1975)



El Camino de los dioses permite a las deidades egipcias visitar la Tierra y mezclarse en los asuntos humanos.

En tiempos antiguos el panteón de los dioses egipcios habitaba en Heliópolis, rigiendo Egipto hasta que los humanos acabaron ocupando su lugar en forma de reyes dinásticos conocidos como faraones. Entonces los dioses heliopolitanos dejaron la Tierra, asentándose en una dimensión paralela donde establecieron la ciudad celestial de Heliópolis. Sin embargo, y a semejanza de los dioses asgardianos (*ver* GODS OF ASGARD), estas deidades mantuvieron fuertes vínculos con Egipto, viajando a la Tierra a través de un puente dorado llamado el Camino de los dioses.



Deslizándose sigiloso tras el durmiente Osiris, Seth se prepara para despedazarlo.

CHOQUE DE DIOSES

Aunque se trata esencialmente de una familia extensa, los dioses heliopolitanos son en ciertos aspectos inadaptados. Cuando Osiris, dios de los muertos, fue designado señor de los dioses, su hermano menor Seth fue agobiado por la envidia: las tensiones entre ambos retumbaron mucho más allá de su hogar celestial. La primera solución de Seth fue drástica: asesinó a Osiris, seccionó su cuerpo y dispersó los trozos. Cuando la esposa y el hijo de Osiris –Isis y Horus– consiguieron resucitarlo, Seth empleó una táctica distinta, aprisionando a los tres en una pirámide. Aunque atrapados durante milenios, Osiris e Isis lograron finalmente hacer aparecer la pirámide en el siglo XX. Esta atrajo la atención de los dioses asgardianos THOR y Odín, pero sus esfuerzos para liberar a sus camaradas inmortales no iban a resultar sencillos. Odín se vio obligado a entablar batalla con Seth, enfrentamiento que culminó con la amputación de la mano izquierda de este.



Liberando a Osiris de su pirámide prisión, Thor y Odín se unieron a él en la batalla para destronar a Seth. Sin embargo, antes de alcanzar a Seth tuvieron que luchar contra sus legiones de esqueletos.

AMENAZA CONTINUA

Seth ha intentado una y otra vez destruir toda la vida en el multiverso. Una alianza del mal desató al demoniaco Demogorgo, el Comedor de dioses. Su camino de destrucción solo llegó a su fin cuando la entidad intentó consumir a Thor. En otra ocasión, Seth absorbió las energías de sus dioses compañeros e invadió Asgard. Solo pudo ser derrotado por las fuerzas combinadas de los Vengadores (AVENGERS) y Fuerza de la Tierra (EARTH FORCE). Thanos también amenazó al universo con su Guantelete del infinito. Osiris asistió a un Consejo de los dioses reyes para discutir sobre la respuesta adecuada. Afortunadamente, Thanos fue derrotado por otras entidades.

Aunque el tiempo de los dioses heliopolitanos ya hace tiempo que pasó, ellos y sus mezquinas disputas aún siguen salpicando los asuntos humanos. **AD**

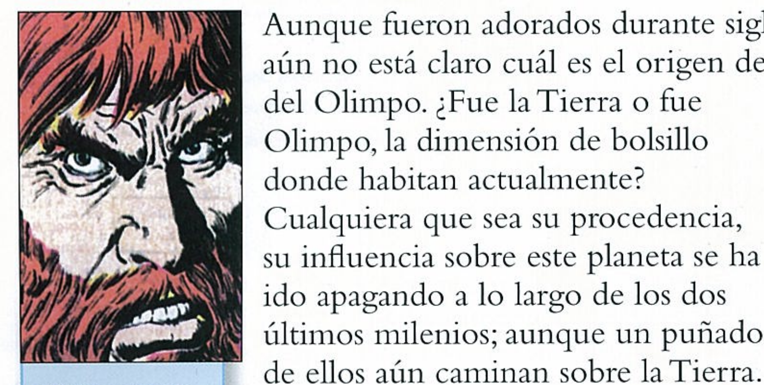
El dios Seth ha cavilado y conspirado durante milenios para apoderarse de Heliópolis.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Thor Vol. 1 #240-241***
En la primera historia protagonizada por los heliopolitanos, Seth atrapa a Osiris e Isis en una pirámide y pelea contra Odín y Thor.
- ***Thor Vol. 1 #386-400***
Seth conquista Heliópolis, combate con Thor y los Vengadores, y luego intenta invadir Asgard.

Gods of Olympus

Dioses del Olimpo, deidades de la antigua Grecia



El Olimpo era regido por el adusto e hirsuto Zeus.

Aunque fueron adorados durante siglos por los griegos, aún no está claro cuál es el origen de los dioses del Olimpo. ¿Fue la Tierra o fue Olimpo, la dimensión de bolsillo donde habitan actualmente? Cualquiera que sea su procedencia, su influencia sobre este planeta se ha ido apagando a lo largo de los dos últimos milenios; aunque un puñado de ellos aún caminan sobre la Tierra.

La edad dorada

La primera generación de dioses olímpicos, hijos de los titanes, fue aprisionada en el inframundo del Tártaro tan pronto como nacieron, pues su padre Cronos temía que acabaran destronándole. Su inquietud probó estar bien fundada: Zeus, el último de sus hijos, evitó ser encarcelado y, cuando tuvo edad suficiente, liberó a sus hermanos y dirigió una guerra de diez años contra Cronos.

Victoriosos, Zeus y sus hermanos se convirtieron en dioses del Olimpo, adorados por pueblos de lado a lado de Europa. Solo cuando la cristiandad empezó a dominar el occidente europeo decidieron los dioses dirigirse a la dimensión del Olimpo y empezar a reducir sus lazos con la esfera mortal.



La corte de Zeus es sinónimo de festines y juergas. Mientras que la mayoría disfrutan del despreocupado hedonismo del lugar, otros, entre ellos Venus y Hércules, anhelan una existencia un poco más desafiante.

Aunque la mayoría de los dioses partieron, en los años que siguieron un puñado de ellos permanecieron en la Tierra o regresaron una y otra vez a ella. De los que se quedaron, Neptuno (o Poseidón, como le llamaban los griegos) permaneció vigilando a los atlantes y fue adorado por ellos, mientras que Hércules y Venus (Afrodita para los griegos) pasaron un tiempo viviendo con los mortales.

Esta vida mortal

En 1948 Venus llegó a EE UU ocupando un puesto como redactora de la revista *Beauty Magazine*. Entre crónica y crónica, pasaba sus días uniendo parejas, alejando pretendientes y frustrando varias conspiraciones siniestras. Luego llegó a ser profesora en la UCLA.

Hércules trabó amistad con el dios Thor; ambos lucharon con los Vengadores (Avengers), contra el Triunvirato del Terror y el Guardián Rojo (Red Guardian).

Sin embargo, la presencia de Venus y Hércules en la Tierra no complacía demasiado a Zeus, señor de los dioses olímpicos. Estableció pruebas para Venus, que se vio obligada a probar que valía la pena estar en el planeta. El tratamiento que dio a Hércules fue mucho más cruel: lo despojó de su inmortalidad y se negó a dejarle volver al Olimpo. Por suerte para la humanidad, y a pesar de las tendencias aislacionistas de Zeus, es probable que estos dioses antiguos sigan caminando entre los humanos corrientes durante muchos años más. **AD**



Zeus no aprueba del todo la vida que ha decidido llevar su hijo Hércules.

FICHA

DIOSES NOTABLES

ZEUS (Señor de los dioses) Dios del cielo y del clima
APOLO Dios de la luz
ARES Dios de la guerra
ARTEMISA Diosa de la caza
ATENEA Diosa de la sabiduría
ATLAS Dios Montaña
BELLONA Diosa de la discordia
CUPIDO Dios del amor
DEIMOS Dios del terror
DEMÉTER Diosa de la fertilidad
DIONISOS Dios del vino
FOBOS Dios del miedo
GEA Madre Tierra
HEBE Diosa de la juventud
HEFESTOS Dios del fuego
HERA Diosa del matrimonio; reina de los dioses
HERMES Dios del comercio y los viajes
NEPTUNO (Poseidón) Dios del mar
NOX Dios de la noche
PAN Dios de los pastores, los rebaños y los bosques
PERSÉFONE Reina del inframundo
PROMETEO Titán de la previsión; benefactor de la humanidad
PSIQUÉ Diosa de la fidelidad y la adoración
TIFÓN Dios del viento
VENUS (Afrodita) Diosa del amor y la belleza

BASE

Monte Olimpo, en Grecia; más tarde en un mundo extradimensional

PRIMERA APARICIÓN

Journey Into Mystery Annual #1 (1966)

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Venus #1-5***
La diosa Venus se hace redactora de Beauty *Magazine* y ayuda a las parejas a unirse.
- ***Thor #126-131***
Hércules lucha contra Thor, quien luego le rescata del infierno donde ha sido apresado. Queda sellada su firme amistad.
- ***Avengers #281-285***
Encolerizado por las heridas sufridas por Hércules, Zeus ataca a los Vengadores y prohíbe a los dioses olímpicos viajar a la Tierra.

Goldbug

PRIMERA APARICIÓN *Luke Cage, Power Man #41 (marzo, 1977)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,75 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Su traje de combate contiene un exoesqueleto activado eléctricamente que amplifica su fuerza; el "arma dorada" dispara polvo coloreado de oro que se endurece al contacto; usa una "bichonave" deslizadora y sumergible.

Goldbug es un ladrón obsesionado con el oro. Al principio de su carrera se topó con Luke CAGE y con Thunderbolt. Más tarde capturó a HULK como parte de su plan para encontrar y conquistar la legendaria ciudad de Eldorado, en Sudamérica. En Eldorado, Goldbug se unió a Hulk para derrotar al conquistador subterráneo TYRANNUS. Luego buscó una alianza con MAGGIA, pero fue frustrada por la intervención de SPIDER-MAN. Algún tiempo después intentó robar oro submarino, pero NAMOR lo impidió. **PS**

Golden Archer

NOMBRE ESPAÑOL Arquero Dorado
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #141 (noviembre, 1975)*
NOMBRE REAL Wyatt McDonald
OCUPACIÓN Agente del gobierno; ex taxista **BASE** Ciudad Escuadrón
ALTURA 1,90 m **PESO** 68 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene
PODERES Experto arquero que dispara las flechas con precisión milimétrica. En vez de flechas convencionales, usa flechas con gas lacrimógeno, sónicas o deslumbrantes.

Wyatt McDonald practicó hasta convertirse en un arquero consumado. Decidido a usar sus habilidades como luchador enmascarado contra el crimen, adoptó el nombre Ojo de Halcón. McDonald fue el primer reclutado por el Escuadrón Supremo (SQUADRON SUPREME), un grupo de superhéroes reunidos para proteger su mundo, conocido como "Tierra-S". Más tarde cambió su nombre por el de Arquero Dorado. Finalmente fue expulsado del Escuadrón por usar una máquina modificadora de la conducta sobre Lady Alondra. Luego se unió a los Redentores de Halcón Nocturno (NIGHTHAWK) como Arquero Negro y murió combatiendo contra Águila Azul. **MT**

Golddigger

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #389 (abril, 1990)*
NOMBRE REAL Angela Golden
OCUPACIÓN Matona **BASE** Nueva Orleans, Luisiana
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Experta combatiente cuerpo a cuerpo.



Poco se sabe sobre la mujer conocida como Golddigger, salvo que vende sus habilidades al mejor postor y que está especializada en los ataques sorpresa. Primero cruzó armas con el CAPTAIN AMERICA al servicio de Superia, que conspiraba para esterilizar a todo el mundo. Después, llegó a ser empleada por Damon Dran como matona para su red esclavista infantil. Cuando el Capitán América y el brutal héroe llamado Americop hundieron la operación de Dran, Golddigger intentó escapar en un helicóptero que posteriormente fue derribado. Nadie sabe si pereció en el choque. **TD**

Grandmaster

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gran Maestro
NOMBRE REAL
En Dwi Gast
OCUPACIÓN
Jugador
BASE
Móvil a través del universo

ALTURA 2,15 m
PESO 109 kg
OJOS Rojos (sin pupilas)
PELO Blanco (piel azul pálida)

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #69 (octubre, 1969)

PODERES
Tiene un conocimiento y una comprensión enciclopédicos sobre los juegos de todo el universo y sus teorías. Posee una fuerza vital cósmica y es inmune al envejecimiento, la enfermedad y las heridas. Puede levitar, lanzar rayos de energía y viajar por el tiempo, el espacio y entre dimensiones con la velocidad del pensamiento. También puede reordenar la materia a escala planetaria.



Como su pariente el Coleccionista (COLLECTOR), el Gran Maestro es uno de los seres vivos más antiguos del universo, superviviente de una inteligente raza extraterrestre que evolucionó poco después del Big Bang creador del universo. Para combatir el aburrimiento interminable de la inmortalidad, ha pasado millones de años participando en diversos juegos, torneos y competiciones. Disfruta especialmente desafiando a otros seres cósmicos a juegos de habilidad y azar con apuestas increíblemente altas.

El Gran Maestro descubrió la Tierra alternativa habitada por el Escuadrón Supremo (SQUADRON SUPREME) y creó duplicados de estos héroes a los que enfrentó contra los Vengadores (AVENGERS). Más tarde decidió usar la Tierra como criadero para peones superhumanos que usar en sus juegos, pero abandonó este plan al perder una apuesta con DAREDEVIL.

También desafió a la Muerte (DEATH) a una serie de juegos, que resultaron en la prohibición en su reino de todos los Primigenios del universo (ELDERS OF THE UNIVERSE), lo que les hizo prácticamente inmortales. Una vez se unió con otros Primigenios en un complot para matar a GALACTUS, pero este falló debido a la intervención de Estela Plateada (SILVER SURFER). **TD**

Daredevil desafía al Gran Maestro a un juego final con la Luna, la Tierra y el destino de toda la humanidad.

Gorgon

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 (noviembre, 1965)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Administrador
BASE Attilan, Zona Azul (Luna) **ALTURA** 1,96 m **PESO** 137 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Sus piernas y pezuñas inmensamente poderosas le permiten crear temblores sísmicos.

Gorgón es miembro de la familia real inhumana (INHUMAN), primo de su regente, Rayo Negro (BLACK BOLT). Como todos los inhumanos, Gorgón fue expuesto durante su niñez a la niebla terrígena mutadora y obtuvo pezuñas en lugar de pies, combinado con un poder de liberación cinética capaz de generar movimientos sísmicos de magnitud 7,5 en la escala de Richter. Gorgón huyó de Attilan durante la guerra de los inhumanos contra el Trikón; vagando por la Tierra conoció a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Luego, él y KARNAK formaron equipo con DAREDEVIL para buscar al hijo de Rayo Negro. Gorgón no debe ser confundido con el villano japonés asesinado recientemente por Lobezno (WOLVERINE). **DW**

Graviton

PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #158 (abril, 1977)*
NOMBRE REAL Franklin Hall
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 91 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES El control de la gravedad le permite hacer levitar objetos, generar campos de fuerza y ondas de choque, y clavar al suelo a sus oponentes.



Franklin Hall era un investigador canadiense que obtuvo control absoluto sobre la gravedad durante un accidente con un acelerador de partículas. Dándose el nombre de Gravitón, elevó el laboratorio varios cientos de metros en el aire como demostración de su poder, hasta que fue puesto en su sitio por los Vengadores (AVENGERS).

En aventuras posteriores, Gravitón luchó contra THUNDERBOLTS, SPIDER-MAN y los Vengadores Costa Oeste (*ver* AVENGERS, West Coast), y fue objeto de adoración para los alienígenas Ptah durante una estancia en una dimensión alternativa. A pesar de sus facultades, Gravitón tiene una necesidad de aprobación sumamente arraigada que le hace a la vez inseguro y megalómano. **DW**

Grant, Gloria

La modelo Glory Grant se hizo amiga de Peter Parker cuando ambos vivían en un edificio de apartamentos en el Lower West Side de Manhattan. Grant buscaba trabajo, y Peter, fotógrafo independiente para el *Daily Bugle*, la propuso como secretaria del editor, J. Jonah JAMESON, puesto que acababa de dejar vacante Betty Brant LEEDS. Grant gustó al irascible Jameson, y se convirtió en la sustituta de Brant.

El señor mexicano del crimen Eduardo Lobo sedujo a Grant para obtener los archivos del *Bugle* sobre su enemigo, KINGPIN; con el tiempo, Grant y Lobo se enamoraron realmente. Durante un combate entre SPIDER-MAN y Lobo, Grant intentó disparar a Spiderman, pero falló, alcanzando y matando a Lobo. Más tarde sería poseída por el espíritu de la hechicera vudú CALYPSO como parte de su plan para volver a la vida. Grant ha disfrutado de una relación amorosa más exitosa con Randy, hijo de Joe ROBERTSON. **PS**

FICHA
NOMBRE REAL
Gloria "Glory" Grant
OCUPACIÓN
Secretaria; ex modelo
BASE
Nueva York

ALTURA 1,72 m
PESO 55 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
The Amazing Spider-Man #140 (febrero, 1975)

PODERES
Secretaria sumamente eficiente, con conocimientos de informática. Extrovertida, romántica y afectuosa; dispuesta a hacer casi cualquier cosa por el hombre al que ama.

GRANT, GLORIA

Great Lakes Avengers

Formados por Craig Hollis (Mr. Immortal) los VGL eran una rama autoproclamada de los Vengadores ubicada en Wisconsin. Objetos de burla por la prensa y por otros superhéroes debido a sus estrafalarios poderes, falta de sentido común y elevada tasa de mortalidad, ellos insistían en permanecer unidos. Incluso cuando el grupo salvó de la destrucción al multiverso entero, su éxito fue totalmente pasado por alto en las noticias de la noche. Las deudas del grupo eran sufragadas por Gran Berta, cuyo álter ego, la supermodelo Ashley Crawford, ganaba grandes sumas con su trabajo. Otros inadaptados miembros han sido: Chica Ardilla, Chico de Cuero, Monkey Joe, Tippy-Toe y Saltamontes. **AD**



VENGADORES DE LOS GRANDES LAGOS
1 Mr. Inmortal
2 Gran Berta
3 Dinah Soar
4 Hombre Plano
5 Hombre Puerta

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Vengadores de los Grandes Lagos
MIEMBROS FUNDADORES Y PODERES
MR. INMORTAL
Inmortal; líder del grupo.
DINAH SOAR
Reptil volador alienígena; ataca con chillidos estridentes.
GRAN BERTA
Controla su masa corporal; alterna la superobesidad y la fuerza con la delgadez de una supermodelo.
HOMBRE PUERTA
Puede teleportarse a sí mismo y a otros hasta la habitación de al lado.
HOMBRE PLANO
Mutante bidimensional con el cuerpo elástico.

PRIMERA APARICIÓN
The West Coast Avengers #46 (julio, 1989)

GREAT LAKES AVENGERS

GREEN GOBLIN

El mayor enemigo de Spiderman

GREEN GOBLIN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Duende Verde

NOMBRE REAL
Norman Osborn

OCUPACIÓN
Criminal/Industrial

BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #14 (julio, 1964)

PODERES
Fuerza, resistencia y capacidad de reacción superhumanas provistas por la fórmula Duende, que han aumentado a lo largo del tiempo; su arsenal incluye traje blindado, deslizador murciélago y bombas calabaza.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Los Forzadores, Cable de los Scrier, Amo del Crimen, Chacal, Doce Siniestros

ENEMIGOS Spiderman

NÚMERO #1
Formando equipo con los Forzadores, el Duende Verde está decidido a destruir a Spiderman.





El propio Norman Osborn se revela como el Duende Verde.

Durante casi tanto tiempo como ha existido un SPIDER-MAN, ha existido también un Duende Verde. Archinémesis de Spiderman, el Duende es el malévolo y demente álter ego del una vez respetable industrial Norman Osborn. A pesar de su antagonismo mutuo, la relación entre los dos es compleja. Aunque el Duende Verde aborrece la sola existencia de Spiderman, Osborn y Peter Parker compartieron largo tiempo una profunda admiración y respeto. Osborn veía en el huérfano Parker al hijo que él habría deseado.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Amazing Spider-Man #39-40***
  El Duende Verde descubre la identidad secreta de Peter Parker, es desenmascarado como Norman Osborn y conocemos sus orígenes.
- ***Amazing Spider-Man #121-2***
  La batalla culminante entre el Duende Verde y Spiderman acaba con la muerte de Gwen Stacy y con la muerte aparente del propio Duende.
- ***Amazing Spider-Man #134-7***
  Harry, hijo de Norman Osborn, descubre que Peter Parker es Spiderman y, buscando venganza, se convierte en el segundo Duende Verde.

GÉNESIS DEL DUENDE

Mucho antes de transformarse en el Duende Verde, Norman Osborn era un ambicioso hombre de negocios, totalmente dispuesto a sacrificar a otros en el altar de su propio éxito. Cofundador de la empresa química Oscorp, Osborn obtuvo el control total incriminando a su socio, el profesor Mendel Stromm, en un desfalco. La fórmula Duende que iba a convertirse en la perdición de Osborn era una mezcla detallada en las notas del profesor, pero fue el intento de Osborn de elaborarla por sí mismo lo que causó que la solución explotara en su cara. Como resultado de la explosión, la fuerza, resistencia y reflejos de Osborn aumentaron, pero su equilibrio mental empezó a derrumbarse.

Como Duende Verde, el deseo de Osborn era liderar el mundo del hampa, y empezó a ganarse el respeto de las bandas principales destruyendo a Spiderman. Desarrolló un arsenal de tecnología avanzada específicamente diseñado para lograr su objetivo. A pesar de descubrir la verdadera identidad de Spiderman, el Duende Verde acabó siendo derrotado: un choque eléctrico soportado durante una pelea con el lanza-redes hizo que Osborn recuperase el juicio y perdiera todo recuerdo de su maligno álter ego. Parker decidió que era preferible dejar que Osborn volviera a su vida anterior.



Zumbador sentido arácnido, fuerza imponente y reflejos superrápidos. Spiderman necesita todo esto para sobrevivir al arsenal y al cuerpo mejorado del Duende Verde.

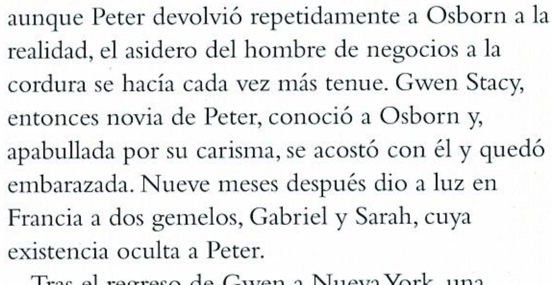
ATACAR A SPIDERMAN

La recuperada cordura de Osborn resultó frágil. Una y otra vez, su demonio interior –el Duende Verde– reafirmaba su control, y

aunque Peter devolvió repetidamente a Osborn a la realidad, el asidero del hombre de negocios a la cordura se hacía cada vez más tenue. Gwen Stacy, entonces novia de Peter, conoció a Osborn y, apabullada por su carisma, se acostó con él y quedó embarazada. Nueve meses después dio a luz en Francia a dos gemelos, Gabriel y Sarah, cuya existencia oculta a Peter.

Tras el regreso de Gwen a Nueva York, una tormentosa discusión entre ella y un gravemente desequilibrado Osborn sirvió para desestabilizarle más aún. Decidido a castigar tanto a Gwen como a Spiderman, cuando vuelve a convertirse en el Duende Verde la rapta y la lleva a lo más alto del puente de Brooklyn.

OTROS DUENDES VERDES



Para proteger a su padre, Harry Osborn declara ser el Duende Verde.

Al convertirse en el Duende Verde, Norman Osborn instauró inadvertidamente una dinastía de Duendes. Después de ser testigo de la aparente muerte de su padre, un mentalmente inestable Harry Osborn adoptó la identidad del Duende Verde e intentó destruir a Spiderman. Aunque Harry dio finalmente de lado el legado de su padre, incluso casándose y teniendo un hijo, las presiones de la vida le empujaron de vuelta a la fórmula Duende. Trágicamente, su cuerpo no soportó la mezcla letal. El nombre del Duende ha sido llevado en dos ocasiones por alguien ajeno a los Osborn: Bart Hamilton, el psiquiatra de Harry, y Phil Urich, el sobrino del periodista Ben Urich, han sido ambos pretendientes a la corona del Duende. Más recientemente, Gabriel Stacy, el hijo de Norman Osborn y Gwen Stacy, se inyectó la fórmula Duende para salvar su propia vida. Sigue libre en algún lugar de Europa.

Todos los Duendes Verdes han compartido un equipo similar.

El tercer Duende es desenmascarado.





El Duende Verde usa diversas granadas con aspecto de calabazas de Halloween

Osborn viajó a Europa, donde se hizo con el control de una sociedad secreta conocida como Scriers. Al mismo tiempo vigila a los hijos de Gwen, atendiendo a sus necesidades físicas mientras predispone sus mentes en contra de Peter Parker convenciéndoles de que Peter era su padre y los había abandonado.

La guerra se hace personal

En los años siguientes, los ataques de Osborn contra Peter fueron dirigidos de forma creciente a causarle daño emocional más que físico. Creó un clon de Peter, pero este no consiguió desestabilizar la confianza de Peter en sí mismo. Osborn probó incluso a torturar y drogar a Peter convirtiéndose en un nuevo Duende Verde. Pero la fuerte personalidad de Parker demostró ser inexpugnable.

En la actualidad, Osborn se ha ocultado, pero el reciente descubrimiento de Peter de la existencia de Gabriel y Sarah demuestra que este desquiciado cerebro criminal todavía conserva capacidad para causar un profundo dolor. Bien podría ser que sus destinos estén entrelazados para siempre. Mientras haya un Spiderman tal vez habrá siempre un malvado Duende Verde. **AD**

Víctima de guerra: el Duende arroja a Gwen Stacy hacia la muerte.

La confrontación consiguiente con Spiderman acabó con la muerte de Gwen y con Osborn empalado por su propio deslizador murciélago.

Peter Parker dio por supuesto que Osborn había muerto por el impacto, pero no tuvo en cuenta la extraordinaria fortaleza que otorgaba la fórmula Duende. Mientras yacía en la mesa de autopsias, el cuerpo de Osborn vuelve a la vida súbitamente. Para mantener su secreto, Osborn sustituye su cuerpo por el de un vagabundo anónimo.

Harry Osborn evita que el Duende Verde del universo Ultimate destruya a Spiderman. Norman Osborn se había inyectado un suero arácnido. En vez de otorgarle los poderes de Spiderman, el suero transformó a Osborn en una enloquecida criatura demoniaca.

Gremlin

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #187 (mayo, 1975)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Científico **BASE** Enclave secreto en Khystyro (algún lugar del Ártico) y Bitterfrost (base secreta en Siberia)
ALTURA 1,37 m **PESO** 97 kg **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Mutante que heredó el nivel genial de inteligencia de su padre; el traje de combate le da fuerza superhumana.

Gremlin es hijo del científico soviético ya fallecido conocido como Gárgola (GARGOYLE: Yuri Topolov), que participó en pruebas atómicas que aumentaron enormemente su inteligencia pero llenaron de cicatrices su cara y su cuerpo. Gárgola murió tras un encuentro con Bruce Banner, HULK.
La inteligencia de Gremlin era tal que obtuvo un puesto de autoridad siendo aún un niño. Culpando injustamente a Hulk de la muerte de su padre, Gremlin intentó destruirlo con frecuencia. Con un traje de combate similar al del Hombre de Titanio (TITANIUM MAN), finalmente murió en un combate con IRON MAN. **TD**

Grey, Jean (páginas 122-123)

Grim Reaper

NOMBRE ESPAÑOL Segador
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #52 (mayo, 1968)*
NOMBRE REAL Eric Williams **OCUPACIÓN** Criminal **BASE** Móvil
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES En lugar de mano derecha lleva una guadaña que puede lanzar arcos de energía eléctrica y dejar a las víctimas en coma; ahora es un espíritu con el poder de absorber energías vitales.

Eric Williams, el hermano criminal del Vengador Hombre Maravilla (WONDER MAN), se convirtió en el Segador para vengarse de los Vengadores (AVENGERS), a quienes creía responsables de la muerte de su hermano. Para ese fin se alió con ULTRÓN, y luego formó la Legión Letal (LETHAL LEGION). Incluso después de ver resucitado al Hombre Maravilla, el enloquecido Segador se negó a creerlo y murió persiguiendo su venganza. Fue revivido por una aliada vampírica, NEKRA, y ahora es un espíritu maligno. **TD**

Guardian

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #109 (febrero, 1978)*
NOMBRE REAL James MacDonald Hudson
OCUPACIÓN Científico, aventurero **BASE** Canadá (Dpto. H)
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Su traje de combate electromagnético posee campo de fuerza incorporado, le permite volar y descargar rayos de energía; también usa la gravedad para catapultarse en dirección oeste a 1.600 km/h.

James MacDonald Hudson robó el prototipo del traje de combate que estaba desarrollando cuando descubrió que su empresa, Petroquímica Am-Can, pretendía pasárselo al ejército de EE UU. Hudson llevó el uniforme al gobierno canadiense y les propuso crear un grupo de superhumanos al estilo de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Este equipo fue ALPHA FLIGHT, liderado por Hudson (bajo el nombre de Vindicador). Al final, Alpha Flight fue suspendido por el gobierno canadiense, pero sus miembros siguieron juntos. Hudson se puso como nombre Guardián para simbolizar su nuevo papel. A pesar de sus muchos afanes –incluidas su muerte aparente y posterior resurrección– Hudson ha seguido liderando Alpha Flight. **TD**

GREY GARGOYLE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gárgola Gris
NOMBRE REAL
Paul Pierre Duval
OCUPACIÓN
Químico, criminal
BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 79 kg (forma humana); 340 kg (forma pétrea)
OJOS Azules (forma humana); blancos (forma pétrea)
PELO Moreno (forma humana); gris (forma pétrea)

PRIMERA APARICIÓN
Journey into Mystery #107 (agosto, 1964)

PODERES Puede transformarse en piedra viviente sin perder movilidad, obteniendo con ello fuerza y resistencia superhumanas. Al tocar personas u objetos con la mano derecha puede convertirlos durante una hora en una sustancia inmóvil similar a la piedra.

Grey Gargoyle



El químico francés Pierre Paul Duval derramó involuntariamente sobre su mano derecha una poción que había sido contaminada por una sustancia orgánica desconocida. Para su asombro, la mano se transformó en piedra de forma permanente; sin embargo, aún podía moverla como si fuese carne normal. Cuando Duval descubrió que podría transformar *todo su cuerpo* en piedra viviente móvil, decidió convertirse en el criminal enmascarado conocido como Gárgola Gris.

Esperando adquirir el secreto de la inmortalidad, Gárgola Gris combatió contra THOR, quien sigue siendo su principal enemigo. A lo largo de los años, también ha peleado contra IRON MAN, CAPTAIN AMERICA, SPIDER-MAN, HULK, los Vengadores (AVENGERS) y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Fue miembro por breve tiempo de los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) del BARÓN ZEMO.

Durante un tiempo usó una identidad secreta como el "escultor" Paul St. Pierre, transformando a personas reales en esculturas de piedra. **PS**





Bajo su forma pétrea, Gárgola Gris conserva su agilidad normal a pesar del incremento de peso. Con su fuerza superhumana, puede saltar casi 6 m en el aire.

Guardians of the Galaxy

GUARDIANS OF THE GALAXY

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Guardianes de la Galaxia

MIEMBROS NOTABLES Y PODERES

MAYOR VICTORIA
(Vance Astrovik) psicoquinesis, descargas de fuerza mental.

ALETA
Puede crear objetos de luz sólida.

CHARLIE-27
Fuerza y resistencia aumentadas.

MARTINEX
Fuerza aumentada; proyecta calor y frío.

HALCÓN ESTELAR
Vuelo, fuerza aumentada, proyección de energía.

YONDU
Arquero experto, capacidades sensoriales místicas.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Super Heroes Vol. 1 #18 (enero, 1969)

En el siglo XXXI de una línea temporal alternativa, los Guardianes de la Galaxia actúan como protectores de la Vía Láctea. El grupo se formó como respuesta a la invasión badoon de 3007, que aniquiló Plutón, Mercurio, Júpiter y la Tierra. Los Guardianes derrotaron a los badoon en 3015, y luego se convirtieron en aventureros. Han viajado varias veces a la Tierra de la realidad actual, donde han sido nombrados miembros honorarios de los Vengadores (AVENGERS). Las aventuras de los Guardianes en su propio tiempo incluyen la búsqueda del escudo del Capitán América. En nuestro tiempo, Vance Astrovik convenció a su yo más joven para que siguiera un camino distinto, induciendo a su versión del tiempo actual a convertirse en MARVEL BOY (luego Justicia). Otros compañeros de equipo han sido Hollywood –un Hombre Maravilla (WONDER MAN) futuro–; el felino Garra; el multiforme SKRULL Réplica; una Chaqueta Amarilla II viajera en el tiempo; y Señor del Fuego (FIRELORD), antiguo Heraldo de GALACTUS. **DW**

CLAVE DE PERSONAJES
1 Espíritu de Venganza (Motorista Fantasma)
2 Martinex **3** Réplica **4** Fénix IX **5** Señor del Fuego
6 Hollywood (Hombre Maravilla)

Guardsman

GUARDSMAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Guardia

NOMBRE REAL
Kevin O'Brien

OCUPACIÓN
Científico

BASE
Long Island, Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 88 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Iron Man #43 (noviembre, 1971)

PODERES
La armadura aumenta su fuerza y le permite volar; también está equipada con un blindaje contra radiaciones y con láseres pulsantes.

Kevin O'Brien dirigió el departamento de investigación de Industrias Stark y ayudó a IRON MAN a enfrentarse con el Espía Maestro (SPYMASTER) y su Élite del Espionaje. Tras revelarle que él era Iron Man, Stark pidió a O'Brien que lo sustituyera si surgía la necesidad. Ese día llegó antes de que la armadura de Guardia de O'Brien hubiera sido totalmente probada: Stark fue secuestrado. O'Brien vistió su armadura, pero su circuitería funcionó mal, estimulando las zonas del cerebro de O'Brien responsables del furor y la envidia. El Guardia e Iron Man chocaron, y Kevin murió por accidente. Furioso, el hermano de Kevin, Michael, se hizo con la armadura de Guardia y peleó contra Stark. Posteriormente se reconciliaron, y Michael dirigió la fuerza de Guardias que vigilan la Bóveda, una prisión de alta tecnología. **AD**

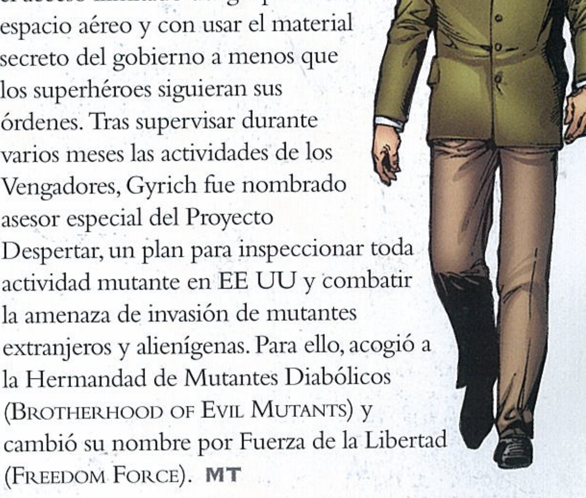


Kevin O'Brien se prueba por primera vez la armadura de Guardia.

En último término, la victoria de Tony Stark sobre el Guardia se debió a su mayor experiencia.

Gyrich

PRIMERA APARICIÓN *Avengers #168 (febrero, 1978)*
NOMBRE REAL Henry Peter Gyrich
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Washington DC
ALTURA 2,03 m **PESO** 102 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES Es un ser humano normal, sin superpoderes; es un estratega astuto y despiadado, además de administrador sumamente eficiente.



Fue designado por el Consejo Nacional de Seguridad de EE UU como enlace del gobierno con los Vengadores (AVENGERS). Amenazó con restringir el acceso ilimitado del grupo al espacio aéreo y con usar el material secreto del gobierno a menos que los superhéroes siguieran sus órdenes. Tras supervisar durante varios meses las actividades de los Vengadores, Gyrich fue nombrado asesor especial del Proyecto Despertar, un plan para inspeccionar toda actividad mutante en EE UU y combatir la amenaza de invasión de mutantes extranjeros y alienígenas. Para ello, acogió a la Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS) y cambió su nombre por Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE). **MT**

Grey, Jean

Telépata con poderes psíquicos casi ilimitados

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Uncanny X-Men #129 -137***
Saga de Fénix Oscura.
- ***Fantastic Four #286, X-Factor #1***
Jean Grey regresa de su muerte aparente y se reúne con Scott Summers (Cíclope).
- ***X-Men Vol. 2 #30***
Por fin tiene lugar la boda de Jean Grey con su amado Scott Summers.

GREY, JEAN

FICHA

NOMBRE REAL
Jean Grey-Summers
OCUPACIÓN
Aventurera; ex modelo
BASE
Antes Instituto Xavier, Salem Center, estado de Nueva York; ahora, la "Sala blanca".

ALTURA 1,67 m
PESO 53 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #1 (septiembre, 1963)

PODERES
Como Chica Maravillosa, poseía facultades mutantes de telepatía y telequinesis. La Fuerza Fénix amplificó estos poderes hasta un punto casi ilimitado. La Fuerza puede manifestarse también como un halo ardiente en forma de ave que rodea el cuerpo de Jean.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Profesor Charles Xavier, Cíclope, Arcángel, Bestia, Hombre de Hielo, Tormenta, Lobezno, Chica Maravillosa (Rachel Summers), Cable

ENEMIGOS Magneto, Mente Maestra, Club Fuego Infernal, Apocalipsis, Centinelas, Xorn I

NÚMERO #1
En el primer número de Patrulla-X, Jean Grey llegó a la escuela del Profesor Xavier, conoció a su futuro marido, Scott Summers, se convirtió en Chica Maravillosa y luchó por primera vez contra Magneto.




El poder telequinésico de Jean le permite hacer levitar objetos.

Cuando Jean Grey tenía diez años, Annie Richardson, su mejor amiga, fue atropellada por un automóvil. La angustia de Jean mientras sostenía a su amiga activó sus poderes telepáticos mutantes, haciéndole compartir las emociones de Annie mientras moría. Traumatizada, Jean sufriría una profunda depresión y sería incapaz de controlar sus nuevos poderes telepáticos.

Chica maravillosa


Jean Grey no era más que una niña cuando conoció a Charles Xavier. Se uniría a la Patrulla-X mediada la adolescencia.

Cuando Jean tenía 11 años, sus padres acudieron al profesor Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) en busca de ayuda. Xavier creó barreras psíquicas en la mente de Jean para evitar que utilizara sus poderes telepáticos hasta madurar lo suficiente para controlarlos. También empezó a educar su facultad telequinésica para manipular objetos mentalmente. Poco después, fue inscrita en la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos, convirtiéndose en el quinto miembro de la Patrulla-X (X-MEN) original, el grupo de jóvenes mutantes a los que Xavier estaba entrenando para combatir la amenazas mutantes contra la humanidad. Grey recibió el nombre clave de "Chica Maravillosa".

Jean y su compañero Scott Summers (CYCLOPS) no tardaron en enamorarse, aunque durante mucho tiempo no se revelaron sus sentimientos mutuos. Tras ser entrenada durante años en la escuela, Xavier le permitió usar por fin sus poderes telepáticos.

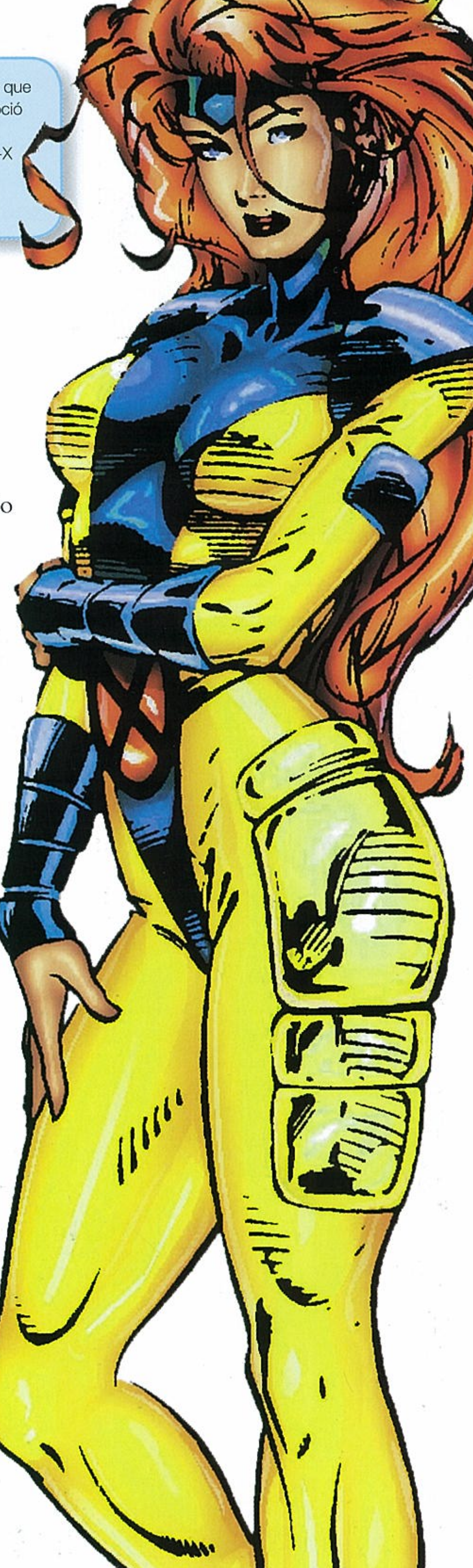
Tras el reclutamiento por Xavier de una nueva clase de X-Men, Grey dejó el equipo. Sin embargo, poco después ella y otros mutantes de la Patrulla fueron abducidos por Centinelas (SENTINELS) hasta una estación espacial que orbitaba la Tierra. La Patrulla-X tuvo que escapar de vuelta a la Tierra en una lanzadera durante una tormenta solar. Grey se ofreció voluntaria para pilotar la nave, aunque para ello debía sentarse en una sección sin suficiente blindaje antirradiación. Sus poderes resultaron insuficientes para retener la intensa radiación, que empezó a matarla.

Fuerza Fénix: este poder primordial de creación y destrucción se manifiesta como una gigantesca ave de presa compuesta por fuego cósmico.



Fuerza Fénix

Una entidad cósmica de poder ilimitado, la Fuerza Fénix, contactó con la agonizante Grey. La Fuerza creó un cuerpo humano anfitrión para sí misma que era un duplicado de Jane, y le insufló una parte de su consciencia. Colocó el cuerpo original de Grey en animación suspendida en el interior de un gran capullo, donde iría sanando lentamente. Cuando la lanzadera espacial se estrelló en Bahía Jamaica (Nueva York), el nuevo cuerpo anfitrión de la Fuerza Fénix se alzó de las aguas, afirmando ser Fénix. La Patrulla-X creía que Fénix era la Jean Grey real, y Fénix/Grey se unió al grupo.





En esta portada, Jean Grey aparece como Chica Maravillosa (a la izquierda, con la Patrulla-X) enfrentada a sí misma como Fénix Oscura (derecha) en la clásica "Saga de Fénix Oscura".

REINA NEGRA

El mutante Mente Maestra proyectó ilusiones en la mente de Fénix, según las cuales ella había llevado una vida disoluta en el siglo XVIII. Así lavó su cerebro, convirtiéndola en la siniestra nueva Reina Negra del Círculo Interno del Club Fuego Infernal. Fénix recuperó su libre albedrío y dejó en coma a Mente Maestra. Sin embargo, la malévola manipulación de su mente desencadenó su metamorfosis en la maligna Fénix Oscura.



El antiguo criminal enemigo de la Patrulla, Mente Maestra, empezó a manipular la mente de Fénix/Grey para comprobar si merecía unirse al Círculo Interno del Club Fuego Infernal (Hellfire Club), despertando con ello el lado oscuro de su personalidad. Finalmente, Mente Maestra la hipnotizó para convertirla en la nueva Reina Negra del Club Fuego Infernal. Pero no pudo controlarla mucho tiempo: Fénix/Grey no solo se volvió contra él, sino que se transformó en la enloquecida Fénix Oscura.

Fénix Oscura peleó contra Patrulla-X, y destruyó sin querer un planeta habitado. Finalmente, la personalidad de Jean se reafirmó y, para evitar volver a ser Fénix Oscura, se suicidó ante la mirada horrorizada de Cíclope.

De entre los muertos

Ante la muerte del cuerpo de Fénix, la porción de la consciencia de Jean dentro de él volvió a su cuerpo original en el interior del capullo, en el fondo de Bahía Jamaica. Scott Summers acabó casándose con Madelyne Pryor, que más tarde resultaría ser un clon de Jean creado por Míster Siniestro (Mister Sinister). Scott y Madelyne tuvieron un hijo, Nathan, que se convertiría en el guerrero Cable.

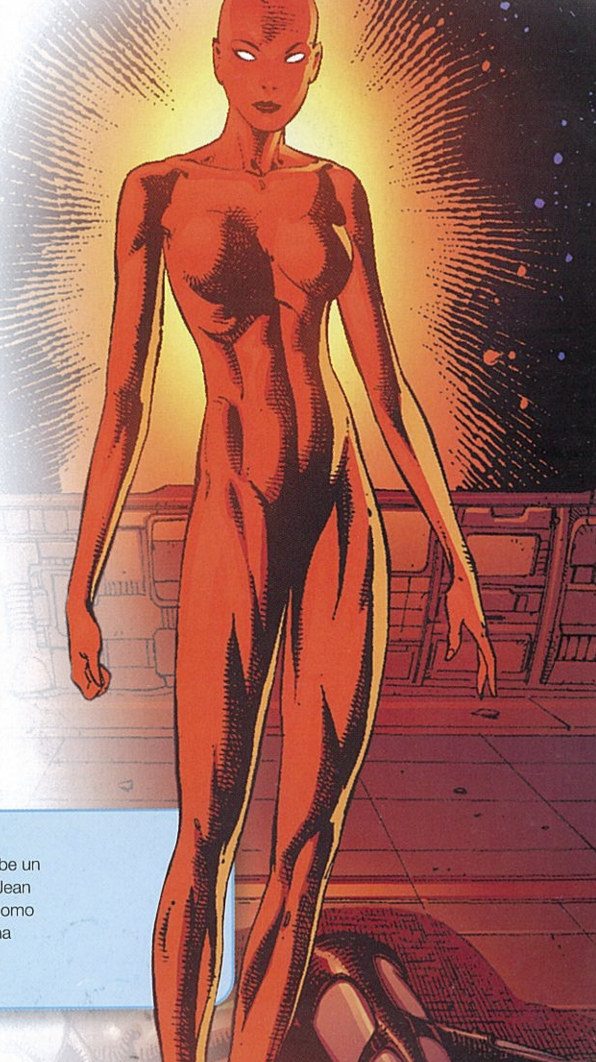
Al fin, el capullo fue encontrado por los Vengadores (Avengers), y de él surgió una revivida Jean Grey. Al poco, Cíclope, ella y los otros tres miembros de la primera Patrulla-X se unieron de nuevo para fundar el grupo Factor-X (X-Factor) original. Pryor enloqueció, desarrolló poderes superhumanos como Reina Duende, y murió en combate contra Grey. Como era inevitable, Grey y el resto de los fundadores de Factor-X volvieron a Patrulla-X.

Finalmente, Jean Grey y Scott Summers se casaron en presencia del resto de la Patrulla-X. Durante su luna de miel, las almas de ambos fueron transportadas por Madre Askani (Rachel Summers) a un futuro alternativo e infundidas en nuevos cuerpos. Como "Redd" y "Slym", Jean y Scott educaron a Nathan Summers durante diez años. Luego, sus almas fueron devueltas a sus cuerpos originales en su periodo temporal nativo.

Separación

Jean adoptó el nombre de "Fénix" y se vinculó a sí misma con la Fuerza Fénix. Jean y Scott empezaron a distanciarse, y ella descubrió que Scott estaba teniendo una aventura con Emma Frost, la antigua Reina Blanca.

Más tarde, el primer Xorn, haciéndose pasar por Magneto, mató a Grey. Pero la Fuerza Fénix la resucitó y se unió de nuevo a ella. Jean Grey es ahora "Fénix blanco de la corona" y habita en un nivel superior de realidad conocido como "Sala blanca". PS



La serie X-Men: el fin describe un futuro alternativo en el que Jean Grey regresa una vez más como Fénix, a tiempo para la última aventura del grupo.

LA DÉCADA DE 1970

Durante los años setenta, Marvel Comics empezó a experimentar con su línea de cómics. En 1970, *The Fantastic Four* celebraba su número 100, y en 1972 fueron lanzados nuevos títulos como *Claws of the Cat*, *Marvel Team-Up*, *Red Wolf*, *Shanna the She-Devil*, *The Tomb of Dracula*, *Warlock*, *Werewolf By Night* y *Luke Cage, Hero for Hire*, seguido en 1973 por *The Monster of Frankenstein*, *Ghost Rider* y *Tales of the Zombie*. Marvel publicó también revistas en blanco y negro y ediciones de gran formato. En 1974 debutaron *The Man-Thing* y *Marvel Two-In-One*.

Los Campeones, los Invasores, Puño de Hierro y Skull el Asesino lograron título propio en 1975. Los primeros números de *Black Goliath*, *The Eternals*, *Howard the Duck*, *Nova*, *Omega the Unknown* y *Peter Parker, the Spectacular Spider-Man* aparecieron en 1976. Pantera Negra logró por fin ser protagonista de su propia serie en 1977, acompañado por *Ms. Marvel* y *What If*. Al año siguiente aparecieron los primeros números de *The Defenders*, *Devil Dinosaur*, *Machine Man* y *Spider-Woman*. Cuando la década llegaba a su fin, los Vengadores desafiaron a Korvac, la realidad enloqueció durante el primer encuentro de Patrulla-X con Proteus y los 4 Fantásticos fueron envejecidos artificialmente cuando Galactus se enfrentó a Esfinge.

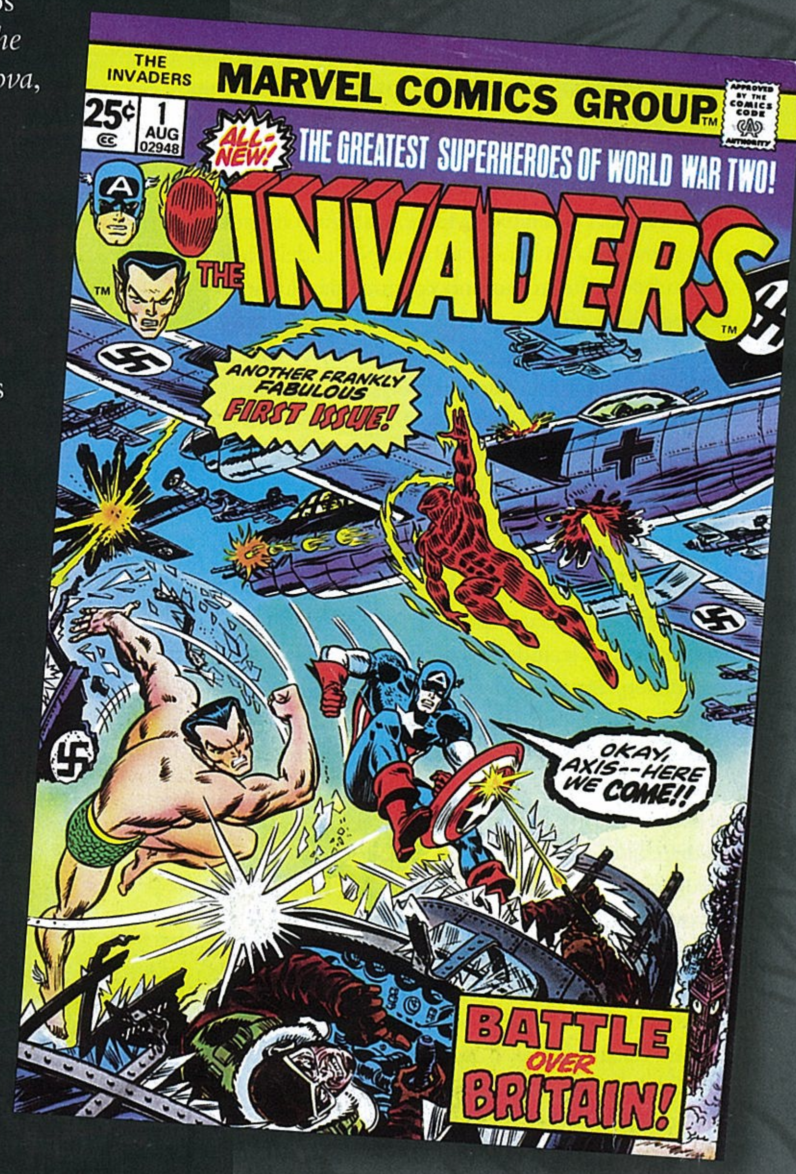


AVENGERS #89 (1971)
Los Vengadores se hallan súbitamente en el centro de una guerra entre los kree nacidos en el espacio y los alienígenas skrulls.



TOMB OF DRACULA #1 (1972)
Primera aparición de Drácula en el universo Marvel y comienzo de una nueva serie de cómics basados en el monstruo clásico.

AMAZING SPIDER-MAN #121 (1973)
Gwen Stacy, la novia de Peter Parker, es capturada y asesinada por su mayor enemigo: Norman Osborn, el Duende Verde original.

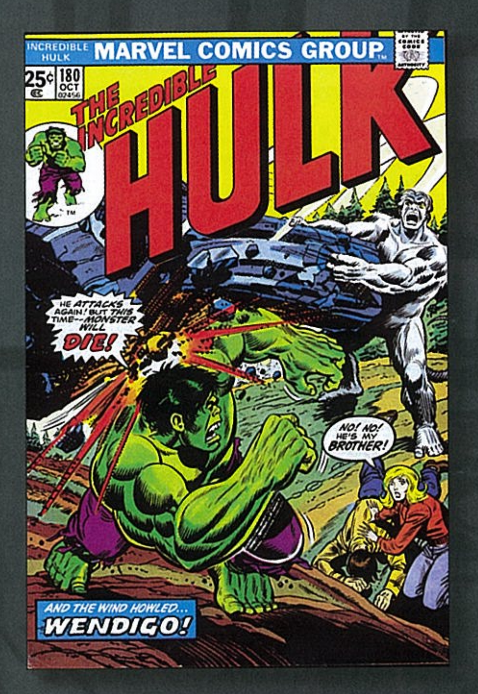


INVADERS #1 (1975)
Capitán América, Bucky Barnes, Antorcha Humana, Toro y Namor el Hombre Submarino se unen para combatir la amenaza nazi durante la II Guerra Mundial.



AVENGERS #152 (1976)
Después de haber muerto aparentemente en Avengers #9, el Hombre Maravilla es resucitado y vuelve a unirse al grupo.





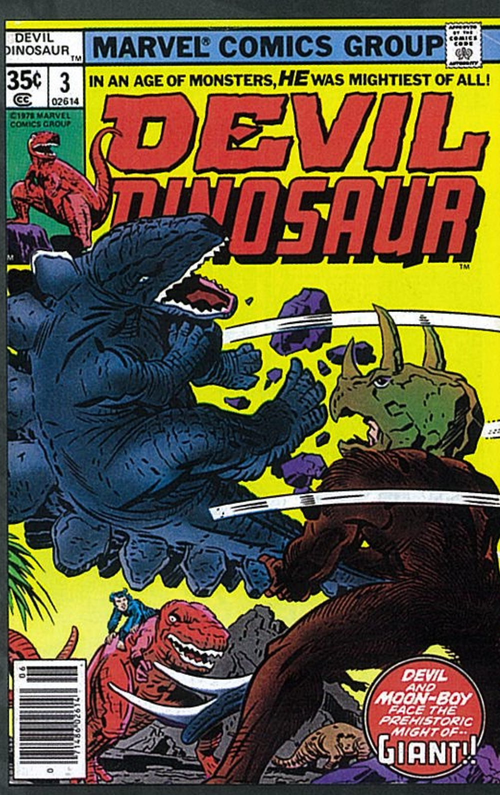
The Incredible Hulk #180 (1974)
Aparte de pelear contra el misterioso Wendigo, Hulk deberá servir de anfitrión para la primera aparición de Lobezno.

Giant-Sized X-Men #1 (1975)
Tras una breve interrupción, la Patrulla-X regresa con nuevos miembros y con un nuevo concepto, cuando son introducidos Rondador Nocturno, Tormenta y Ave de Trueno.





Spider-Woman #2 (1978)
Jessica Drew, la Spiderwoman original, forma equipo con el legendario mago Merlín para combatir a una amenaza procedente de la época dorada de Camelot.



Devil Dinosaur #2 (1978)
Chico Luna y su fiel compañero pelean contra monstruos extraños en el alba de los tiempos.



Iron Man #128 (1979)
Tony Stark se enfrenta a su peor enemigo –él mismo– cuando finalmente admite que se ha convertido en un alcohólico.

HALLER, GABRIELLE

PRIMERA APARICIÓN *The Uncanny X-Men #161 (septiembre, 1982)*
NOMBRE REAL Gabrielle Haller
OCUPACIÓN Embajadora de Israel en Gran Bretaña
BASE Tel Aviv; Londres **ALTURA/PESO** No revelados
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES No tiene superpoderes, pero es una diplomática sumamente competente.



Gabrielle Haller es una superviviente del campo de concentración de Dachau, en Alemania. Allí, los nazis le implantaron en el cerebro la ubicación de un alijo de oro.

Después de la guerra, Haller estuvo aquejada de esquizofrenia catatónica y fue hospitalizada en Israel. Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) usó sus poderes telepáticos para curarla y ambos se enamoraron. Cuando el BARÓN VON STRUCKER y sus agentes de HYDRA raptaron a Haller para encontrar el oro, Xavier y "Magnus" (el futuro MAGNETO) la rescataron.

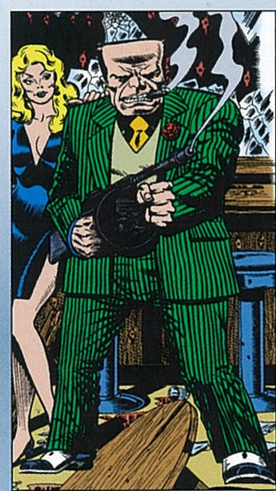
Muchos años después, Xavier supo que Gabrielle había dado a luz un niño, David (*ver* LEGION). Actualmente Haller es embajadora en Gran Bretaña. **PS**

HAMMER, JUSTIN

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #120 (marzo, 1979)*
NOMBRE REAL Justin Hammer
OCUPACIÓN Criminal, financiero **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 77 kg **OJOS** Azules **PELO** Gris
PODERES Genio de los negocios, Hammer ha conservado astutamente su fortuna a pesar de ser declarado persona non grata en todo el mundo.

Todo lo que a Justin Hammer pudiera faltarle de astucia lo ha compensado con malas artes. Enfurecido por el éxito de Stark Internacional, Hammer decidió socavar los negocios de Tony Stark poniendo en entredicho a su emblema empresarial, IRON MAN. Usando un dispositivo hipersónico para apoderarse del traje acorazado, lo utilizó para matar a un embajador extranjero. Dado que Stark logró limpiar su nombre, Hammer se ocultó y empezó a financiar a diversos criminales, como Ventisca (BLIZZARD), BOOMERANG y el Mago del Agua. Un nuevo enfrentamiento con Stark dejó a Hammer congelado en un bloque de hielo y flotando en el espacio. **AD**

HAMMERHEAD



El estilo de Cabeza de Martillo recuerda al de los gánsteres durante la Ley Seca, en los años veinte.

En el pasado fue un criminal de poca monta, tan oscuro que su nombre real es desconocido. El Dr. Jonas Harrow, científico criminal, se lo encontró gravemente herido tras lo que parecía ser un enfrentamiento entre bandas. Harrow vio la oportunidad de usar algunas de sus técnicas médicas no probadas sobre su cobaya sin nombre. Los experimentos del médico reconstruyeron el destrozado cráneo del criminal, reforzándolo y haciéndolo tan fuerte como el acero; de ahí su nuevo nombre.

Cabeza de Martillo se recuperó, pero no recordaba su vida anterior, salvo que había sido un criminal. Inspirándose en el póster de una película de gánsteres, *La banda de Al Capone,* que era lo último que vio antes de ser abatido, Cabeza de Martillo retornó a los bajos fondos de Nueva York. Pero esta vez estaba decidido a convertirse en el jefe de jefes, y se preparó para "despachar" a cualquiera que se interpusiera en su camino, incluidos señores del crimen como DOCTOR OCTOPUS, KINGPIN. Don Fortunato, líder de MAGGIA. Uno de los pocos supervillanos aliados con él es Camaleón (CHAMELEON). **TB**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Cabeza de Martillo
NOMBRE REAL
Desconocido
OCUPACIÓN
Criminal; jefe de la familia mafiosa Cabeza de Martillo
BASE
Manhattan, Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 88 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #113 (octubre, 1972)

HAMMERHEAD

PODERES

El cráneo reforzado le permite dar cabezazos con efectos devastadores, e incluso atravesar paredes. También puede usar la cabeza como escudo contra los golpes. Posee una enorme capacidad para la organización criminal, y su arma favorita es una metralleta.

WHACK!
--BUT I'VE GOT THINGS TO DO--AND YOU'RE NOT LEAVING ME MUCH --CHOICEEEEEYOW!--

Un puñetazo a plena potencia de Spiderman no es nada para el criminal con la cabeza más dura del negocio.



El cráneo de Cabeza de Martillo está reforzado con una aleación de acero irrompible

Hand, The

The Hand

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
La Mano

MIEMBROS NOTABLES
LA BESTIA
Demonio con poderes místicos
KIRGI
Artes marciales y magia negra
SOMBRA
Artes marciales y magia negra
PENSAMIENTO
Artes marciales y magia negra
DOLOR
Artes marciales y magia negra
KWANNON
Artes marciales y magia negra
MANDARÍN
Artes marciales y magia negra

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil #168 (enero, 1981)

PODERES Además de poseer diversos poderes místicos, los agentes de La Mano están entrenados en el camino del ninja: consumados espías y asesinos expertos en combate, cuerpo a cuerpo y con todo tipo de armas.

La Mano es un culto de ninjas místicos implicado en el crimen organizado y a menudo alquilado para llevar a cabo asesinatos. Su origen se remonta al Japón del siglo XVI, cuando el culto adoptó técnicas clásicas de ninjutsu para sus propios objetivos malignos. Actualmente, las actividades de La Mano se han extendido por todo el mundo. Sus agentes son sirvientes de un demonio conocido solo como la Bestia. Expertos en el uso de poderosa magia negra, pueden matar a una persona y después devolverla a la vida como miembro de La Mano. Solo ELEKTRA y Lobezno (WOLVERINE) han sido capaces de invertir este proceso. Si un miembro de La Mano resulta muerto, su cuerpo se convierte mágicamente en polvo para impedir su identificación.

La Mano ha chocado a menudo con DAREDEVIL, Elektra y otros miembros del clan de guerreros liderados en el pasado por STICK, el difunto maestro de artes marciales. También han luchado contra Lobezno, SPIDER-MAN, Vengadores (AVENGERS) y Patrulla-X (X-MEN). **MT**

Implacables verdugos sin rostro, el culto de La Mano sigue siendo uno de los grupos de asesinos más temidos en el mundo actual.

Harkness, Agatha

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #94 (marzo, 1969)*
NOMBRE REAL Agatha Harkness
OCUPACIÓN Bruja **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 60 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Puede manejar poderes mágicos mediante la invocación de encantamientos; posee un amigo mágico llamado Ébano: un gato mimado capaz de convertirse en una cruel pantera.

Agatha Harkness nació en el pueblo de Nueva Salem, Colorado, cuyos habitantes practicaban la magia. Ella sobresalió en su práctica, y finalmente se convirtió en la hechicera más poderosa y líder del pueblo. Agatha pensaba que brujas y hechiceros no debían vivir apartados del resto de los humanos. Tanto su hijo como los ancianos del pueblo estuvieron en desacuerdo, y ella decidió marcharse de Nueva Salem. Tras mudarse a Whisper Hill, Nueva York, fue contratada como institutriz de Franklin RICHARDS, hijo de Mr. Fantástico (MR. FANTASTIC) y la Mujer Invisible (INVISIBLE WOMAN). Cuando la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH) enloquece y desmantela los Vengadores, parece matar a Agatha. Sin embargo, Agatha ya ha sido dada por muerta otras veces y ha regresado. **TD**

Havok


De vacaciones en México, Kaos y Lobezno luchan con el Dr. Neutrón.

Alex Summers, hermano de Cíclope (CYCLOPS), fue separado del mismo tras la muerte de sus padres. Aunque las facultades mutantes de Alex se desarrollaron durante la pubertad, el primero en reconocerlas fue su profesor universitario mutante, Ahmet Abdol. Después de absorber la energía cósmica almacenada en el cuerpo de Alex, Abdol se convirtió en el Monolito Viviente; pero fue derrotado por la Patrulla-X (X-MEN). Reunido con su hermano, Alex fue tomado bajo la protección de la Patrulla, se le enseñó a controlar sus facultades y fue miembro durante un tiempo del grupo del PROFESSOR X.

Alex ha combatido al lado de Lobezno (WOLVERINE), ha liderado Factor-X (X-FACTOR), y ha luchado por salvar una oscura y retorcida Tierra alternativa. A lo largo de esas aventuras, a menudo se sintió sofocado por la reputación de su hermano, y se enamoró de su compañera mutante Lorna Dane (POLARIS). Aunque su relación ha sufrido problemas repetidamente, Alex ha intentado reconstruir los puentes con Lorna y renovar su romance. **AD**

Havok

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Kaos

NOMBRE REAL
Alexander "Alex" Summers

OCUPACIÓN
Aventurero; hombre-X

BASE
Estado de Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #54 (marzo, 1969)

PODERES Puede absorber energía solar y proyectarla, tanto en forma de onda multidireccional como de rayos de plasma de calor intenso, que hacen que los objetos se rompan en pedazos o ardan.

Hawkeye

The Marksman

HAWKEYE

FICHA

NOMBRE ESPAÑ...
Ojo de Halcón

NOMBRE REAL
Clinton "Clint" Barton

OCUPACIÓN
Superhéroe; miembro de los Vengadores

BASE
Manhattan, Nueva York

ALTURA 1,90 m
PESO 104 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #57 (septiembre, 1964)

PODERES
Arquero experto con una precisión absoluta. Utiliza un arsenal de arcos hechos a medida y diversas flechas trucadas. Intenso entrenamiento como equilibrista y acróbata. Diestro en el combate cuerpo a cuerpo.

Barton, un huérfano fugado que se unió a una feria ambulante, tenía solo 14 años cuando atrajo la atención de la estrella de la función, Jacques Duquesne, el Espadachín (Swordsman). Duquesne empezó a entrenar a Barton en el arte de lanzar cuchillos, pero se dio cuenta rápidamente de que el chico tenía dotes naturales para el tiro con arco, y se lo entregó a Tiro Trucado, el arquero de la feria. Una vez dominados el arco y las flechas, Barton adoptó el nombre artístico de Ojo de Halcón.



Perversamente sarcástico, Ojo de Halcón ha diseñado alguna de sus flechas tanto para derrotar como para humillar al contrario.

Ojo de Halcón y Viuda Negra durante una misión.

MAL CAMINO

Tras enterarse de que Duquesne robaba las nóminas de la feria para pagar sus deudas de juego, Barton resultó gravemente herido cuando su antiguo mentor cortó una cuerda de equilibrios bajo sus pies. Al recuperarse se reincorporó a la feria, y algo más adelante pudo ver a Iron Man en acción, lo que le inspiró para usar su habilidad con el arco para luchar contra el crimen. Sin embargo, cuando intentaba impedir un atraco, fue tomado como uno de los atracadores y no tardó en encontrarse luchando contra Iron Man. Conoció a Natalia "Natasha" Romanova, Viuda Negra (Black Widow), que por esa época era espía profesional. Rápidamente se enamoró de ella y al poco tiempo estaba cometiendo delitos para impresionarle.

CARÁCTER REFORMADO

Más tarde decidió reformarse y suplicó ser admitido en los Vengadores (Avengers). Impresionado por su sinceridad, Iron Man, antiguo enemigo, avaló su incorporación. Ojo de Halcón permaneció como miembro de los Vengadores muchos años, aunque ocasionalmente se tomaba breves respiros, e incluso se unió a los Defensores durante uno de ellos. Para ayudar al grupo, a veces tomaba prestada la fórmula de crecimiento de Hank Pym y se convertía en una nueva versión de Goliat.

Ojo de Halcón y Pájaro Burlón fueron colegas en el más amplio sentido de la palabra.

Estando de permiso, se casó con Bobbi Morse, Pájaro Burlón (Mockingbird). Ambos se trasladaron a California cuando a Ojo de Halcón le asignaron la formación de una rama de los Vengadores en la costa oeste. Después de que Pájaro Burlón muriera en combate y de la disolución de la delegación de la costa oeste, Ojo de Halcón volvió a unirse a los Vengadores. Murió en una de las muchas batallas que causaron la reciente disolución de los Vengadores. **TD**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Hawkeye (rec.)*** Mientras trabaja como jefe de seguridad de Industrias Cross, Ojo de Halcón conoce a Pájaro Burlón y se casa con ella.
- ***Solo Adventures #1-6*** Regresa Tiro Trucado, antiguo mentor de Ojo de Halcón; conocemos los orígenes de Clint.
- ***West Coast Avengers Limited Series #1-4*** Ojo de Halcón abre una delegación de los Vengadores.
- ***Avengers #502*** Ojo de Halcón sacrifica valerosamente su vida para proteger a sus compañeros Vengadores.

HEADMEN, THE

Los Hombres Cabeza formaban un grupo compuesto por cuatro brillantes individuos con tal confianza en sus capacidades que estaban convencidos de que debían gobernar la Tierra. Reunidos por el Dr. Arthur Nagan, acordaron combinar sus talentos para lograr el control del planeta. A pesar de sus evidentes facultades, sus tácticas eran, en el mejor de los casos, cuestionables.

Buscando obtener superpoderes por su cuenta, se fijaron como objetivo a los Defensores (DEFENDERS) y lograron implantar el cerebro de Chondu en la cabeza de Kyle Richmond, alias Halcón Nocturno (NIGHTHAWK). Posteriormente, cuando su consciencia fue transferida al cuerpo de un monstruo espantoso, Chondu enloqueció. Aunque con el tiempo recuperó la cordura, cuando su cerebro fue transferido a un clon de Hulka (SHE-HULK), la maniobra resultó haber ido demasiado lejos. Furioso por haber sido entregado a un cuerpo de mujer, Chondu atacó a los Hombres Cabeza con la ayuda de SPIDER-MAN. El grupo se rehizo e intentó apoderarse del mundo, empezando por Manhattan, mediante la manipulación de una entidad extradimensional enormemente poderosa, llamada Orago el Invencible. **AD**

LOS HOMBRES CABEZA
1 Arthur Nagan *2* Ruby Thursday
3 Orago el Invencible (no es miembro)
4 Chondu el Místico *5* Jerry Morgan

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombres Cabeza

MIEMBROS Y PODERES

ARTHUR NAGAN
Brillante científico cuya cabeza ha sido misteriosamente trasplantada al cuerpo de un gorila.

JERRY MORGAN
Biólogo y bioquímico, los experimentos sobre su propio cuerpo hicieron encoger sus huesos, pero no su piel.

CHONDU EL MÍSTICO
Adepto menor a las artes mágicas; sus poderes están determinados por el cuerpo que ocupe su cerebro.

RUBY THURSDAY
Su cabeza artificial sirve como "computadora orgánica", con una capacidad superhumana de procesamiento y almacenamiento.

BASE Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Defenders #21 (marzo, 1975)

HELLCAT

Patsy Walker siente un amor adolescente por Reed Richards, de los 4 Fantásticos.

Durante su adolescencia, Patsy era protagonista de un popular cómic escrito por su madre. Ya adulta, se casó con el oficial de la Fuerza Aérea Buzz Baxter (luego Perro Loco o, MAD DOG), aunque el matrimonio terminó de forma desgraciada. Ella siempre había idolatrado a los superhéroes, así que decidió convertirse en uno, poniéndose el traje que había pertenecido a Greer Nelson (TIGRA). Dándose el nombre de Gata Infernal, ayudó a los Vengadores (AVENGERS) y se unió a los Defensores (DEFENDERS) durante años. Finalmente se casó con el señor de lo oculto Daimon Hellstrom, el hijo de Satán (SON OF SATAN). La pareja se trasladó a San Francisco, haciéndose investigadores paranormales. Aunque más adelante recuperó su propia vida, su espíritu permaneció en el Infierno. Allí fue encontrada por Ojo de Halcón (HAWKEYE) y los THUNDERBOLTS, que habían viajado al inframundo para rescatar a Pájaro Burlón (MOCKINGBIRD). El grupo regresó a la Tierra con Gata Infernal, que volvió a dedicarse a la vida de heroína. Desde entonces, ha frustrado los planes de DORMAMMU para conquistar el Infierno. **DW**

Gata Infernal con los Defensores
1 Doctor Extraño *2* Gata Infernal
3 Halcón Nocturno *4* Valkiria
5 Daimon Hellstrom

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gata Infernal

NOMBRE REAL
Patricia "Patsy" Walker Hellstrom

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
San Francisco, California

ALTURA 1,72 m
PESO 61 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #3 (marzo, 1962)

PODERES

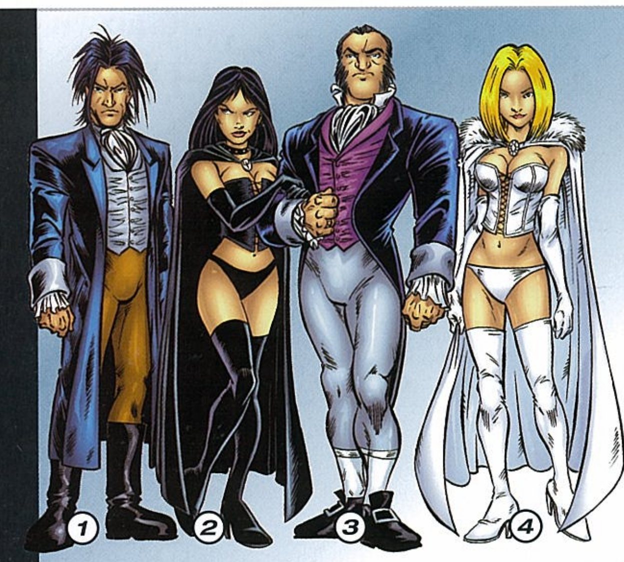
Facultades psíquicas menores; consumada acróbata y combatiente (entrenada por Dragón Lunar en Titán, la luna de Saturno). El traje aumenta su fuerza y agilidad; garras con punta de acero en guantes y botas; un dispositivo en la muñequera lanza un cable de 9 m con un garfio de agarre para escalar edificios.

HELLFIRE CLUB

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Club Fuego Infernal
MIEMBROS
1 SHINOBI SHAW
(Rey Blanco)
2 SELENE
(Reina Negra)
3 SEBASTIAN SHAW
(Rey Negro)
4 EMMA FROST
(Reina Blanca)
5 HARRY LELAND
(Alfil Negro)
6 EMMANUEL DA COSTA
(Torre Blanca)
7 JASON WYNGARDE
(Mente Maestra)
8 TESSA
(Sabia)
9 DONALD PIERCE
(Alfil Blanco)
10 FRIEDRICH VON ROEHM
(Torre Negra)
11 MADELYNE PRIOR
(Torre Negra)
12 TREVOR FITZROY
(Torre Blanca)
BASE
Londres, Manhattan, París y Hong Kong

PRIMERA APARICIÓN
(Como Consejo de los Elegidos) X-Men (1.ª serie) #100 (agosto,1976); (como Club Fuego Infernal) The Uncanny X-Men #129 (enero, 1980)



HELLFIRE CLUB

Fundado en Inglaterra a mediados del siglo XVIII, el Club Fuego Infernal era una exclusiva organización social para la clase alta británica. Según la leyenda, el Club proporcionaba un lugar donde los miembros podían entregarse en secreto a placeres prohibidos. En la década de 1770, Sir Patrick Clemens y Lady Diana Knight establecieron la rama norteamericana del Club en Nueva York. Hoy, el Club Fuego Infernal es una organización internacional con sucursales en Londres, Manhattan, París y Hong Kong. Cuenta entre sus miembros con personajes de la alta sociedad, celebridades, acaudalados empresarios y políticos. A pesar de su respetabilidad exterior, su Círculo Interno pretende secretamente la dominación del mundo a través de la acumulación de influencia política y económica. Los miembros del Círculo Interno ocupan puestos nombrados de acuerdo con las piezas de ajedrez. Los hombres visten trajes al estilo del siglo XVIII y las mujeres atuendos atrevidos.

CÍRCULO INTERNO

El industrial Sebastian SHAW gobernaba como Rey Negro sobre un Círculo Interno que incluía a su compañera mutante Emma FROST, la Reina Blanca, y al cíborg Donald Pierce. Para lograr la admisión en este Círculo, Mente Maestra hipnotizó a Fénix (PHOENIX), convirtiéndola en la Reina Negra del Club. Otros miembros del Círculo Interno norteamericano en años recientes han sido MAGNETO, Selene, Daimon Hellstorm, Corazón Negro, Víbora (VIPER), Mancha Solar (SUNSPOT) y Cassandra NOVA. **PS**



HELLIONS

NOMBRE ESPAÑOL Infernales
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #199 (noviembre, 1985)*
BASE Snow Valley, Massachusetts
MIEMBROS ACTUALES Y PODERES **Alud** (Santo Vaccarro) hecho de granito, puede lanzar las manos como proyectiles [1]; **Emma Frost** telépata [2]; **Ceniza** (Kevin Ford) su contacto desintegra la materia orgánica [3]; **Arena** (Soraya Qadir) se convierte en una sustancia arenosa [4]; **Mercurio** (Cessily Kincaid) metamorfo hecho de mercurio no tóxico [5]; **Infernal** telequinesis [6]; **Tag** (Brian Cruz) marca a otros, haciendo que emitan una señal psíquica [7].

Tres grupos de jóvenes mutantes se han adjudicado el nombre de Infernales. Los originales eran estudiantes de la Academia Massachusetts de Emma FROST que sirvieron en el Club Fuego Infernal. Fueron aniquilados por un psicópata criminal. El segundo grupo fue formado por el hermano del miembro de Fuerza-X (X-FORCE) Bedlam, y sirvieron solamente a sus propios intereses. El tercer grupo de Infernales, estudiantes del Instituto Xavier, tienen reputación de malos chicos. Dejaron de existir después del Día de M. **TB**

HELLSTORM

NOMBRE ESPAÑOL Tormenta Infernal
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Spotlight #12 (octubre, 1973)*
NOMBRE REAL Daimon Hellstrom
OCUPACIÓN Demonólogo, investigador de lo oculto, exorcista, ex sacerdote **BASE** San Francisco, California **ALTURA** 1,85 m
PESO 82 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Su tridente proyecta "fuego de almas"; puede realizar hechizos para transportarse a sí mismo y a otros a dimensiones místicas.

Daimon Hellstrom es hijo de padre demonio, Satán, y madre humana. Enviado a un orfanato tras el hundimiento mental de su madre, Daimon volvió a su hogar para descubrir el diario de esta y averiguar la verdad sobre su padre. Satán lo llevó al dominio infernal, donde Daimon juró combatirlo. Como Hijo de Satán (SON OF SATAN) se unió a los Defensores (DEFENDERS) y acabó por derrotar a su padre. Se casó con Patsy Walker, la Gata Infernal (HELLCAT) de los Defensores, y vivieron en San Francisco, trabajando como investigadores supernaturales. Daimon usa la identidad disfrazada de Tormenta Infernal para luchar oculto contra la amenazas supernaturales. **MT**

HERCULES *(PÁGINA SIGUIENTE)*

HIGH EVOLUTIONARY

NOMBRE ESPAÑOL Alto Evolucionador
PRIMERA APARICIÓN *Thor #134 (noviembre, 1966)*
NOMBRE REAL Herbert Edgar Wyndham
OCUPACIÓN Fundador de los Caballeros de Wundagore
BASE Desconocida **ALTURA** 1,88 m **PESO** 91 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Inteligencia sumamente evolucionada; inmensos poderes psíquicos; la armadura reconstruye el cuerpo cuando es herido, dándole prácticamente la inmortalidad; capaz de crecer hasta 90 m.

En los años treinta, Herbert Wyndham construyó en Oxford un acelerador genético que hacía evolucionar cualquier entidad colocada en su interior. Rechazado por sus iguales, se unió con el científico Jonathan Drew para establecer un centro de investigación en la montaña Wundagore, en los Balcanes. Wyndham usó el acelerador para evolucionar su propia mente, convirtiéndose en el Alto Evolucinador. Creó una serie de animales humanoides y, llamándolos Caballeros de Wundagore, les encargó la defensa de la montaña. Más adelante fundó un nuevo hogar planetario para sus caballeros, la Contratierra, y trató de hacer evolucionar a la humanidad a un nuevo un estado. Los Vengadores (AVENGERS) detuvieron este último esfuerzo, pero es probable que el Alto Evolucionador vuelva a entrometerse en los asuntos humanos en algún momento. **AD**

HERCULES

Semidiós superfuerte hijo de Zeus



Durante sus doce tareas, Hércules mató a una bandada de aves antropófagas pertenecientes a su hermanastro Ares, el dios de la guerra, que desde entonces le odia.

Hércules es hijo de Zeus, rey de los dioses del Olimpo, y de una mujer mortal. Es más conocido por los Doce Trabajos que debió completar para probar que era merecedor de la inmortalidad. Durante su realización ganó tres poderosos enemigos: Ares, dios de la guerra; Plutón (Hades), señor del Inframundo; y Tifón, el gigante hijo de Titán.

HERCULES

FICHA

NOMBRE REAL
Hércules; alias Heracles, Harry Cleese

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Olimpo

ALTURA 1,96 m
PESO 147 kg
OJOS Azules
PELO Castaño oscuro

PRIMERA APARICIÓN
Journey Into Mystery Annual #1 (1965)

PODERES
Casi inmortal. Entrenado en combate cuerpo a cuerpo y en antiguos sistemas griegos de lucha. Gran arquero. Porta una maza dorada prácticamente indestructible.

PRÍNCIPE DEL PODER

Hércules es conocido en todo el Olimpo como el Príncipe del Poder, y vive para la emoción de la batalla. También cree que luchar con él es un gran honor, y a menudo concede este "regalo" a amigos y enemigos por igual. En vez de un apretón de manos, a Hércules le gusta saludar a sus compañeros Vengadores (AVENGERS) ¡con un amistoso puñetazo en la cara!

En la época actual, Hércules conoció y peleó contra THOR cuando el dios del trueno viajó accidentalmente al Olimpo. Después, Hércules viajó a la Tierra para renovar su amistad con el asgardiano y, sin querer, firmó un contrato que le hizo esclavo de Plutón. Tras ser rescatado por Thor, Hércules regresó al Olimpo hasta que la Encantadora (ENCHANTRESS) lanzó un hechizo sobre él y lo envió a luchar contra los Vengadores. Más tarde se uniría al grupo cuando Zeus lo exilió temporalmente a la Tierra. Fue hecho prisionero por Ares y sus acólitos, pero los Vengadores lo rescataron. Se unió a Thor en un viaje al extremo más lejano de la galaxia, donde combatieron al Destructor, al Señor del Fuego (FIRELORD) y a EGO, el planeta viviente. También se unió al superequipo de Los Ángeles conocido como los Campeones, y pasó un tiempo con los Defensores (DEFENDERS).

A menudo Hércules saluda a Thor con el "regalo" de su poder… ¡en forma de puñetazo en la cara!

LAS AFLICCIONES DE HÉRCULES



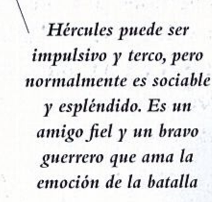
Hércules ha sido desgraciado en sus relaciones: se ha enamorado de mujeres mortales que envejecían y morían mientras él seguía joven.

Hércules estuvo a punto de morir en combate, y quedó en coma, cuando los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) tomaron el control de la mansión de los Vengadores. Finalmente se recuperó, pero luchó contra los Vengadores durante un breve ataque de locura. Mientras combatía al Alto Evolucionador (HIGH EVOLUTIONARY) durante la llamada "guerra de la evolución", Hércules fue mutado más allá de la divinidad, aunque luego recuperó su apariencia normal.

Su madrastra Hera, que siempre había estado resentida con él, conjuró la ilusión de una mujer mortal y lanzó un hechizo sobre Hércules para que se enamorase de ella. El corazón de Hércules quedó destrozado cuando supo la verdad. **TD**



Superado en número, Hércules trata de derrotar a los Señores del Mal, y casi paga las consecuencias.



Hércules puede ser impulsivo y terco, pero normalmente es sociable y espléndido. Es un amigo fiel y un bravo guerrero que ama la emoción de la batalla

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Thor #124 -130*** Primer viaje de Hércules a la Tierra en tiempos modernos: esclavizado por Plutón y rescatado por Thor.
- ***The Avengers: Under Siege (rec.)*** Los nuevos Señores del Mal de Zemo invaden la mansión de los Vengadores y casi matan a Hércules en combate.
- ***Hercules: Prince of Power (rec.)*** Hércules se enfrenta a Galactus en un futuro lejano.

Hobgoblin

HOBGOBLIN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Duende

NOMBRE REAL
Roderick Kingsley

OCUPACIÓN
Supervillano

BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Spectacular Spider-Man #43 (junio, 1980)

PODERES
Su fuerza y su agilidad están aumentadas por la fórmula Duende; vuela sobre un aerodeslizador; porta guantes que liberan descargas eléctricas; lleva una bolsa con granadas que tienen forma de faroles de calabaza. Posee un furgón blindado dotado de un arsenal.

Cuando una de las víctimas de sus desaprensivos negocios –Belladonna– intentó matarle, Roderick Kingsley buscó formas de defenderse. Descubrió un almacén de trajes y armas del Duende Verde (Green Goblin) oculto en las cloacas de Nueva York. Así equipado, pretendió dominar el hampa neoyorquina bajo la identidad del Duende; sin embargo, su empeño fue minado por Spider-Man.

Para derrotar al trepamuros, Kinsgley había manipulado a otros dos hombres para que asumieran el papel de Duende. Lefty Donovan, un ladrón de poca monta, sirvió como cobaya humano cuando Kingsley deseó probar su propia versión de la fórmula Duende; y, una vez lavado su cerebro, Ned Leeds también actuó como sustituto de Kingsley hasta su muerte. Dado que Betty Leeds reveló que Kingsley era el Duende, él se vio obligado a ocultarse, planeando su venganza desde su santuario en el Caribe. **AD**



Todos los distintos Duendes han probado el temple de Spiderman, pero el audaz trepamuros ha salido siempre victorioso.

Hodge, Cameron

PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #1 (febrero, 1986)*
NOMBRE REAL Cameron Hodge
OCUPACIÓN Empresario **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Astuto manipulador; debido a un trato con el demonio N'astirh, no puede morir; dado que se ha convertido en ciborg, posee una enorme fuerza y abundante armamento.

Cameron Hodge creció odiando en secreto a los mutantes, por lo que se hizo líder de un grupo radical antimutante llamado la Verdad. Sugirió a la Patrulla-X que se encubrieran como cazadores de mutantes en el grupo Factor-X (X-Factor) para así ocultar sus actividades de reclutamiento y formación de mutantes. Sin embargo, su objetivo real era provocar un sentimiento antimutante en el público. Más tarde hizo un pacto con el demonio N'astirh que le concedió la inmortalidad. Incluso después de que su cabeza fuera cortada y él consumido por la raza tecno-orgánica conocida como Falange (Phalanx), Hodge siguió siendo una espina en el costado de la Patrulla-X. **TB**

Hogan, Harold

PRIMERA APARICIÓN *X-Men Alpha #1 (febrero, 1995)*
NOMBRE REAL Harold "Happy" Hogan
OCUPACIÓN Mano derecha de Tony Stark; chófer **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 100 kg **OJOS** Marrones
PELO (como humano) Castaño (como Freak) No tiene
PODERES Como Freak, Hogan posee fuerza y resistencia superhumanas.

Cuando el ex boxeador "Happy" Hogan salvó a Tony Stark durante un accidente de coche, este lo contrató como chófer. Hogan acabó averiguando que Stark era el famoso superhéroe Iron Man. Cuando surgía la necesidad, Hogan podía ponerse un traje de combate de Iron Man y hacerse pasar ocasionalmente por él. Los médicos usaron el enervador, una invención de Stark, para salvar la vida de Hogan, pero su radiación de cobalto tuvo el infortunado efecto secundario de transformar a Hogan en un monstruo prácticamente sin cerebro conocido como Freak. Posteriormente, Iron Man usaría el enervador para devolver a Happy Hogan su forma humana normal, aunque en alguna ocasión ha vuelto a su estado de Freak. **PS**

Holocaust

NOMBRE ESPAÑOL Holocausto
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Alpha #1 (febrero, 1995)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Jinete de Apocalipsis **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 109 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Holocausto es un esqueleto ardiente contenido en el interior de un traje; capaz de absorber energía y liberarla como rayos de poder conmocionadores.

Engendrado en la línea temporal de la Era de Apocalipsis, Holocausto afirmaba ser hijo de Apocalipsis (Apocalypse) y líder de sus Cuatro Jinetes. Escapado de esa línea temporal momentos antes de que fuera destruida, Holocausto fue transportado a Tierra-616, donde destruyó la estación espacial Avalón y combatió contra otros refugiados temporales, la Patrulla-X (X-Man). Obligado a unirse a los Exiliados (Exiles), héroes salta-realidades, un encuentro con el tiránico Hiperión (Hyperion) condujo a la muerte de Holocausto. Después de romper su traje de contención, Hiperión absorbió literalmente su ser. **AD**



Hornet

PRIMERA APARICIÓN *Slingers #0 (diciembre, 1998)*
NOMBRE REAL Eddie McDonough
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES El traje cibernético con aguijones eléctricos incorporados permite el vuelo y aumenta la fuerza y la resistencia al daño.

Spider-Man creó la identidad de Hornet durante una época en la que adoptó cuatro personalidades distintas como respuesta a una falsa acusación de asesinato. Más adelante, los trajes desechados terminaron encontrando un destino en las manos de Black Marvel, quien se los entregó a cuatro jóvenes para formar los Slingers. Eddie McDonough, estudiante de la Universidad Empire State, se convirtió en el nuevo Hornet, y observó que el exoesqueleto blindado le permitía usar su paralizado brazo derecho. Los Slingers no tardaron en disgregarse cuando sus miembros descubrieron que Black Marvel había recibido los trajes del demonio Mefisto (Mephisto), y más tarde Hornet moriría a manos de un Lobezno (Wolverine) con el cerebro lavado. **DW**

Howard the Duck



Howard siente la tensión de vivir en un mundo que no es el suyo.

Howard nació en Duckworld, un planeta de otra dimensión en el que la mayoría de la vida inteligente evolucionó a partir de aves acuáticas. Cuando el demonio Thog hizo que el Eje Cósmico interdimensional se moviera, Howard cayó hacia los Everglades de Florida, en la Tierra: emplazamiento del Nexo de todas las realidades, donde se cruzan gran cantidad de dimensiones.

Esperando corregir el Eje Cósmico y volver a casa, Howard se unió a Korrek el Bárbaro, la hechicera terrestre Jennifer Kale, Dakimh el Encantador y el Hombre-Cosa (Man-Thing). Mientras este grupo combatía al demonio Thog en una lucha interdimensional, Howard cayó de la Senda Empedrada del Olvido y se desplomó de vuelta a la Tierra, aterrizando en la ciudad de Cleveland, Ohio. Allí conoció a Beverly Switzler cuando ambos fueron atacados por el criminal disfrazado Pro-Rata. Howard y Beverly escaparon y empezaron a vivir juntos, intentando llevar una vida lo más normal posible dentro de una relación pato-humana. **MT**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Pato Howard
NOMBRE REAL
Howard (se desconoce el apellido)
OCUPACIÓN
Muchas, entre ellas ex candidato a la presidencia de EE UU; más a menudo desempleado
BASE
Cleveland, Ohio

ALTURA 79 cm
PESO 20 kg
OJOS Marrones
PLUMAS Amarillas

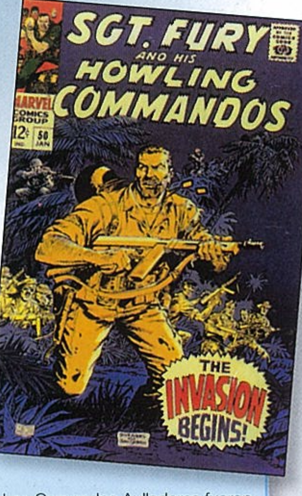
PRIMERA APARICIÓN
Fear #19 (diciembre, 1973)

Howard the Duck

PODERES
Es experto en la poco conocida arte marcial de quack-fu, y un oponente formidable en el combate cuerpo a cuerpo.

Howling Commandos

Los Comandos Aulladores fueron el primer escuadrón de ataque de la Compañía Able durante la II Guerra Mundial: una unidad diseñada y nutrida específicamente para hacerse cargo de las misiones más peligrosas de la guerra. Bajo las órdenes del capitán "Happy" Sam Sawyer, el sargento Nick Fury lideró a su truhanesco grupo de soldados contra lo peor que el mando del Eje pudo lanzar contra ellos, incluidos el Escuadrón Blitzkrieg del Barón von Strucker y el mismísimo maligno Cráneo Rojo (Red Skull). Los Aulladores consiguieron un récord impresionante durante la guerra, y muchos miembros de la unidad sobrevivieron para convertirse en el núcleo de la fuerza pacificadora de Naciones Unidas conocida como SHIELD. El nombre Comandos Aulladores ha sido reactivado recientemente en SHIELD, y usado para referirse a un escuadrón altamente secreto compuesto por monstruos y dedicado a luchar contra fuerzas supernaturales con las que los agentes normales de SHIELD resultarían inefectivos. **TB**



Los Comandos Aulladores fueron héroes de la II Guerra Mundial



COMANDOS AULLADORES
1 Sargento Nick Furia
2 Jonathan "Junior" Juniper
3 Reb Ralston
4 Cabo Dum Dum Dugan
5 Gabe Jones
6 Dino Manelli
7 Izzy Cohen

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Comandos Aulladores
MIEMBROS
Sargento. Nick Fury; cabo Thaddeus "Dum Dum" Dugan; soldados Dino Manelli, Izzy Cohen, Gabe Jones, Percival Pinkerton, Reb "Rebel" Ralston, Jonathan "Junior" Juniper (derrotado en combate) y Eric Koenig
BASE
Teatro de operaciones del Pacífico (II Guerra Mundial)
PRIMERA APARICIÓN
Sgt. Fury and His Howling Commandos #1 (mayo, 1963)

Howling Commandos

PODERES
Grupo aparentemente mal avenido convertido en unidad de élite por las incomparables cualidades de liderazgo de Furia. Cada miembro era un comando altamente entrenado, con habilidades en lucha cuerpo a cuerpo, uso de explosivos y gran destreza en el uso de diversas armas de fuego.

THE HULK

La criatura más poderosa sobre la faz de la Tierra

THE HULK

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
La Masa (en desuso)
NOMBRE REAL
Robert Bruce Banner
OCUPACIÓN
Científico; vagabundo
BASE
Móvil

ALTURA 2,13 m
PESO 472 kg
OJOS Verdes
PELO Verde

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #1 (mayo, 1962)

PODERES
Alimentado por la radiación gamma, Hulk posee una fuerza física casi ilimitada. Cuanto más se enfurece, más fuerte se hace. Puede dar saltos de varios kilómetros. Su cuerpo se cura casi al instante. Posee un fuerte instinto de retorno al desierto, lugar donde "nació".

ALIADOS/ENEMIGOS
ALIADOS Rick Jones, Betty Ross-Banner, Doc Samson, Jennifer Walters (Hulka), Jarella, los Vengadores.

ENEMIGOS El Líder, Abominación, Rhino, Hombre de Arena, Juggernaut, Hombre Absorbente, general Thaddeus "Trueno" Ross, Bibestia, Zzzax.

NÚMERO #1
En su primera aparición en *The incredible Hulk #1* (mayo, 1962), Hulk fue coloreado de gris, en vez del más familiar verde.





Bruce tuvo una niñez problemática; su padre le llamaba monstruo, y acabó matando a su madre.

Niño prodigio, Bruce Banner sufrió malos tratos en su hogar, algo que tendría un profundo efecto a largo plazo en su personalidad. Bruce era un niño introvertido, mal equipado para enfrentarse a las explosiones de su padre, que le llamaba monstruo y aterrorizaba tanto a él como a su madre. Bruce desarrolló un trastorno de identidad disociativo, apartando y reprimiendo todas sus emociones negativas cuando el trauma se hacía excesivo para afrontarlo. Este ciclo de abusos continuó hasta el día en que Brian Banner asesinó a su esposa durante un ataque de furia. A partir de entonces, Bruce fue pasando de pariente en pariente y haciéndose cada vez más torpe socialmente, incluso cuando su notable intelecto empezó a ser más evidente.

PRIMER AMOR

Recién salido de la universidad, el ejército de EE UU captó a Banner para desarrollar nuevos sistemas de armamento. Bruce fue puesto bajo el mando del general Thaddeus "Trueno" Ross, un eficiente y colérico veterano. Y fue en la hija de Ross, Betty, en quien Bruce encontró un alma gemela. Ambos habían perdido a sus madres, y ambos fueron víctimas de los estallidos de furia de sus padres; la atracción no tardó en nacer entre ellos.



Contratado por el ejército, Bruce Banner trabajó en el desarrollo de nuevos sistemas de armamento en la base militar dirigida por el inflexible general "Trueno" Ross.

Hulk es capaz de soportar fuego de artillería

LA BOMBA GAMMA

Estimulado por sus patrones militares, Banner desarrolló la bomba-G, un arma que aprovechaba el poder de la radiación gamma. El día que la bomba debía ser probada, un temerario adolescente llamado Rick JONES se introdujo en la zona de pruebas a causa de una apuesta, sin saber que se hallaba sobre el punto cero del elemento explosivo más poderoso elaborado jamás. En un momento poco común de heroísmo, Bruce Banner corrió hacia la zona de pruebas y arrastró a Jones hacia la seguridad de una zanja cercana antes de la explosión de la bomba-G. Pero él quedó expuesto a toda la potencia del arma, y cada uno de sus átomos fue bombardeado por la radiación gamma.



Al intentar salvar la vida de Rick Jones, Banner es bañado por los rayos gamma.



A lo largo de los años, las transformaciones de Bruce Banner en Hulk han seguido distintos modelos. Inicialmente, Banner se convertía en Hulk al anochecer y recuperaba la identidad de Banner al amanecer. Poco después, Banner aprendió a controlar sus transformaciones usando una máquina de rayos gamma, convirtiéndose en un Hulk más inteligente, aunque no menos salvaje. Pero la exposición continuada a la radiación gamma hizo que Banner se transformara cada vez que estaba inquieto o enfadado. Hulk también ha mostrado distintos caracteres con los años, cada uno de ellos parece representar una faceta distinta de su fragmentada personalidad: el infantil Hulk verde; el más inteligente pero menos poderoso Hulk gris; el sumamente inteligente aunque egocéntrico "profesor" Hulk… e incluso un "Hulk Malo", que representa toda la maldad del alma de Banner. Si las condiciones son favorables, otras permutaciones están en disposición de aparecer en cualquier momento.

PERSONALIDADES MÚLTIPLES
1 Bruce Banner ***2*** Hulk salvaje
3 Joe "Arreglalotodo" ***4*** Hulk descerebrado
5 Profesor Hulk

Hulk se encarga de una jauría de perros tratados con rayos gamma, echados sobre él por el general Ryker.

Un día después, Banner aún seguía gritando en silencio. Pero los médicos militares no pudieron hallar nada anormal: milagrosamente, había escapado ileso a la explosión. O eso parecía. Porque la radiación gamma a la que había estado expuesto liberó sentimientos de odio y rabia largo tiempo reprimidos. Cuando las condiciones fueron apropiadas, Banner se encontró convertido en una imparable fuerza de destrucción, la personificación de su negado lado oscuro: ¡el increíble Hulk!

Al principio, Hulk se manifestaba cada anochecer. Al ponerse el sol, Banner se transformaba inexorablemente en una mole de piel verde y quedaba fuera de control hasta el amanecer. Finalmente, y debido en parte a los intentos de Banner de remediar estas transformaciones indeseadas, la aparición de Hulk debía ser provocada por el estrés y la ansiedad. Siempre que Bruce se sintiera indignado o atemorizado, el cambio en su estado emocional dispararía la radiación gamma en su organismo, y Hulk volvería a la vida.

Con la ayuda de Rick Jones, Bruce mantuvo en secreto su doble identidad durante algún tiempo, incluso cuando Hulk fue cazado por las mismas fuerzas militares para las que trabajaba Banner. Pero al final la verdad fue revelada al mundo, obligando a Banner a convertirse en un fugitivo, tanto para escapar de quienes deseaban la destrucción de Hulk como para proteger a los que podían ser dañados durante sus incontrolables ataques.

LA MENTE DE UN NIÑO

El carácter de Hulk cambió con el tiempo. Inicialmente sentía una poderosa aversión por la humanidad. Sin embargo, a medida que pasaban los años se fue suavizando, dando como resultado un Hulk más infantil. Solo deseaba que le dejaran en paz, y no podía entender por qué la gente lo perseguía. Finalmente, el superpoderoso psiquiatra Doc Samson averiguó la verdad: cada una de las personalidades de Hulk representaba un fragmento del destrozado yo de Banner. Durante un tiempo Samson fue capaz de fusionar los dispares elementos de la mente de Banner, concediendo a Bruce la fuerza de Hulk a la vez que le permitía mantener su propio intelecto. Pero esta ensambladura se mostró inestable, y acabó fragmentándose de nuevo.

A lo largo de los años, Hulk se ha mostrado como fuerza benefactora casi tan a menudo como ha sido máquina de destrucción. Fue decisivo en la formación de los Vengadores (Avengers), los héroes más poderosos de la Tierra, aunque las fricciones con sus compañeros le llevaron rápidamente a dejar el grupo. Ha defendido nuestro planeta luchando junto a los Defensores (Defenders), Doctor Extraño (Doctor Strange), Namor y Estela Plateada (Silver Surfer). Pero durante la mayor parte del tiempo, Hulk no ha tenido amigos de verdad. Bruce Banner y su álter ego superhumano siguen en conflicto permanente mientras intentan mantenerse un paso por delante de las fuerzas que desean ver a Hulk destruido o explotar su poder para sus propios fines. **TB**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Incredible Hulk #312*** Se revela la verdad sobre el trastorno de personalidad de Bruce Banner y su traumática niñez.
- ***Incredible Hulk #377*** Doc Samson reúne la fragmentada personalidad de Banner en un Hulk inteligente.
- ***Incredible Hulk #24-25*** El general "Trueno" Ross libera a Hulk contra Abominación, que ha envenenado en secreto a Betty Banner, hija de Ross y amada de Hulk.

HUMAN TORCH

El superhéroe que está literalmente "al rojo vivo"

HUMAN TORCH

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Antorcha Humana

NOMBRE REAL
Jonathon Lowell Spencer Storm

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 77 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #1
(noviembre, 1961)

PODERES
Capaz de controlar la energía calorífica y cubrir su cuerpo con plasma ardiente durante 16 horas antes de necesitar descanso durante unas 12. Puede liberar una "llama nova" que golpea con la fuerza de una cabeza nuclear. Puede crear formas a partir de las llamas, como letras que arden en el cielo durante 3 minutos. También controla con la mente la temperatura de los objetos. Viste con tejidos especiales resistentes al fuego.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Mujer Invisible, Mr. Fantástico, Cosa, Lyja Puño Láser, Alicia Masters, Spiderman.

ENEMIGOS Dr. Muerte, Onslaught, Gormuu, 4 Terribles, Galactus.

NÚMERO #1
Cuando Sue, hermana de Johnny Storm, acompañó a su prometido Reed Richards al espacio, Johnny insistió en pegarse a ellos. Transformado en la Antorcha Humana, combatió al Hombre Topo.





La Antorcha puede generar y controlar el fuego a partir de cualquier parte de su cuerpo.

Johnny Storm y su hermana mayor Susan se criaron en Long Island, Nueva York. Eran hijos del Dr. Franklin y Mary Storm. A pesar de que su madre murió en un accidente de coche cuando él tenía 9 años, el niño desarrolló pasión por los coches, y una gran habilidad para diseñarlos, arreglarlos y conducirlos. A los 15 hizo su primera puesta a punto. Al año siguiente, su padre le compró su primer bólido.

VUELO FATÍDICO

Cuando aún era un adolescente, Johnny fue a California a visitar a su hermana Susan, la cual se había trasladado al oeste para hacerse actriz. Susan Storm (*ver* INVISIBLE WOMAN) estaba prometida con Reed Richards (*see* MISTER FANTASTIC), un brillante físico e ingeniero. Richards estaba desarrollando una nave espacial que sería capaz de explorar otras galaxias.

Mientras Johnny estaba en California, el gobierno amenazó con suprimir la financiación a Richards, así que este decidió probar la validez de la nave haciendo un vuelo de prueba a las estrellas. El mejor amigo de Reed, Ben Grimm (*ver* THING) pilotaría. Susan y Johnny insistieron en ir.

Ya en el espacio, un blindaje inadecuado de la nave permitió que una cantidad inmensa de radiación cósmica bombardeara al grupo. Lograron volver a la Tierra usando el piloto automático, pero ellos habían cambiado para siempre.

Los rayos cósmicos alteraron la estructura genética de Johnny permitiéndole crear plasma ardiente que cubría todo su cuerpo de llamas sin causarle daño alguno.

JOHNNY! WHAT *IS* IT? WHAT'S HAPPENING TO YOU?
I DON'T KNOW, SIS! MY BODY FEELS HOT-- LIKE IT'S *ON FIRE!!* I--I FEEL LIKE I'M BURNING UP!!
YOU'RE STARTING TO SMOKE!!!

Tras la exposición a la radiación cósmica, el cuerpo de Johnny estalla en llamas.



La Antorcha crea múltiples imágenes flamígeras de sí mismo para escapar de los nativos resistentes al fuego que portan lanzas de punta envenenada.

La exposición al oxígeno hizo que las células fotoeléctricas en la piel de la Antorcha Humana original estallaran en llamas, para sorpresa del androide y de su creador.

LA PRIMERA ANTORCHA HUMANA

La Antorcha Humana original fue un androide creado por el profesor Phineas T. Horton. Pero el sueño del profesor de crear un ser humano perfecto fracasó cuando el cuerpo del androide, cubierto de células solares fotoeléctricas, estalló en llamas al contacto con el oxígeno. Asombrosamente, el androide mismo no era dañado por el fuego.

Al principio el público, incitado por los medios de comunicación, consideró una amenaza a la Antorcha Humana. Entonces la Antorcha rechazó la "pertenencia" a su creador, afirmando que no deseaba ser "esclavo" de alguien más preocupado por su propia fama que por el bienestar de su creación.

Una vez aprendió a controlar sus llamas, la Antorcha juró que nunca usaría su poder para el mal, y se convirtió en luchador contra el crimen. Cuando estalló la II Guerra Mundial, formó equipo con otros superhéroes y usó sus facultades para luchar contra las fuerzas del Eje.

A lo largo de los años, ha tenido relación con los Héroes de Alquiler, los Vengadores Costa Oeste e incluso los 4 Fantásticos, el grupo que incluye al segundo héroe en ser conocido como Antorcha Humana.

¡La Antorcha Humana original se enfrenta a Johnny Storm, la Antorcha Humana de los 4 Fantásticos!

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #4*** La Antorcha ha dejado los 4 Fantásticos. Se encuentra con Namor (por primera vez desde la reactivación de ambos personajes), que amenaza a la raza humana.
- ***Essential Fantastic Four Vols. 1-3 (rec.)*** Aventuras clásicas de la Antorcha con los 4 Fantásticos.
- ***The Essential Human Torch Vol. 1 (rec.)*** Colección de algunas de las aventuras clave de la Antorcha.
- ***Human Torch Vol. 1: Burn (rec.)*** Apasionante relato en el que el rival de instituto de Johnny reaparece en su vida años después.
- ***Spider-Man/Human Torch #1-5*** En estas nuevas aventuras, la Antorcha forma equipo con Spiderman.

La Antorcha Humana puede lanzar rayos conmocionadores de energía calórica, cada uno de los cuales pega un poderoso puñetazo.

También descubrió que podía volar, disparar llamas y absorber calor.

Llamándose a sí mismos los 4 Fantásticos (Fantastic Four), los transformados astronautas decidieron formar equipo y usar sus nuevos poderes para ayudar a la humanidad. Johnny eligió llamarse Antorcha Humana, el mismo nombre usado por un héroe androide de los años cuarenta.

Johnny probó a vivir con su hermana en Long Island, intentando terminar el instituto al mismo tiempo que mantenía en secreto el hecho de ser la Antorcha Humana. Esto resultó ser mucho más difícil de lo previsto. Tras acabar el instituto, Johnny se trasladó al edificio Baxter, cuartel general inicial de los 4 Fantásticos en Nueva York.

Rivales en el amor

A Johnny siempre le ha encantado tomar el pelo al infortunado Ben Grimm, la Cosa (Thing), que se enfadaba fácilmente y se mostraba celoso de la buena suerte y el encanto de Johnny. Pero, aun así, ambos sentían un profundo afecto mutuo. Pero este sería enormemente forzado cuando Johnny se enamoró y acabó casándose con la escultora ciega Alicia Masters, la única mujer que había correspondido al cariño de Ben.

Más tarde, Alicia Masters resultó ser Lyja, una espía de la raza alienígena multiforme Skrull. El engaño fue devastador para Johnny. Normalmente impulsivo, bromista y sociable, su carácter se hizo hosco y pasaba largos periodos ensimismado.

La habilidad de Johnny como mecánico ha resultado útil, ya que ha trucado y rediseñado el fantasticar de los 4 Fantásticos. **MT**

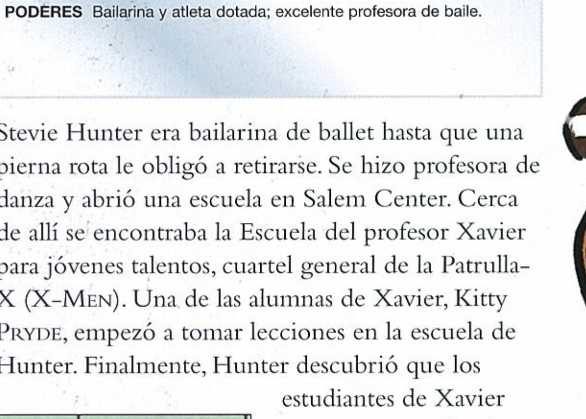


Ardiendo (excepto su brazo izquierdo), Johnny rescata a una chica del ataque de un Centinela.

Huntara

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #377 (junio, 1993)*
NOMBRE REAL Huntara Richards
OCUPACIÓN Guardiana de las Sagradas Líneas del Tiempo
BASE Elsewhen **ALTURA** 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Su guadaña psiónica puede cortar cualquier material, lanza rayos conmocionadores y la teleporta entre dimensiones y a través del espacio; atleta y combatiente superior.

Huntara nació en una Tierra alternativa. Hija de Nathaniel Richards y hermanastra de MISTER FANTASTIC, fue llevada a Elsewhen, una dimensión bárbara alienígena. Fue entrenada en las artes del combate y la guerra junto a su sobrino Franklin, y ambos se convirtieron en Guardianes de las Sagradas Líneas del Tiempo, encargados de evitar y reparar las paradojas temporales.



Cuando su padre produjo una paradoja temporal al intercambiar al Franklin RICHARDS adolescente con su yo más joven, Huntara se vio obligada a viajar a nuestra línea temporal, donde acabó encontrándose con los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Más tarde regresaría a Elsewhen y retomaría sus deberes como Guardiana. **TD**

Hunter, Stevie

PRIMERA APARICIÓN *The Uncanny X-Men #139 (noviembre, 1980)*
NOMBRE REAL Stephanie "Stevie" Hunter
OCUPACIÓN Profesora de baile
BASE Salem Center, estado de Nueva York **ALTURA** 1,75 m
PESO 55 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño oscuro
PODERES Bailarina y atleta dotada; excelente profesora de baile.

Stevie Hunter era bailarina de ballet hasta que una pierna rota le obligó a retirarse. Se hizo profesora de danza y abrió una escuela en Salem Center. Cerca de allí se encontraba la Escuela del profesor Xavier para jóvenes talentos, cuartel general de la Patrulla-X (X-MEN). Una de las alumnas de Xavier, Kitty PRYDE, empezó a tomar lecciones en la escuela de Hunter. Finalmente, Hunter descubrió que los estudiantes de Xavier eran mutantes. Este la contrató como preparadora física y terapeuta de la escuela.



Después de esa época, Hunter reabrió su propia academia de baile. **PS**

Husk



Vaina, Arcángel y Hombre de Hielo rodeados por una jauría de babeantes hombres lobo.

Condenada a una vida monótona en una humilde granja familiar de Virginia Occidental, Paige Guthrie envidiaba a su hermano mayor quien, como Bala de Cañón (CANNONBALL), había forjado una carrera entre los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS). Aunque ella había experimentado su propia mutación, lo mantuvo oculto hasta que se vio forzada a un duelo de ingenio con el Amo del Juego. Este mutante con poderes psíquicos había formado los Arribistas (UPSTARTS), grupo especializado en matar mutantes. La intervención de Paige liberó de las garras del Amo del Juego a su hermano y a varios de sus amigos.

Poco después, fue capturada junto a otros jóvenes mutantes por Falange (PHALANX), una inteligencia colectiva alienígena. Su esfuerzo por asimilarlos en su consciencia quedó frustrado, y Paige fue invitada a unirse a la nueva escuela del Instituto Xavier, la Academia Massachusetts, y a convertirse en miembro de Generación-X.

Posteriormente se unió a los Cuerpos-X (X-CORPS), ayudando a los policías mutantes en Europa, y luego empezó a viajar junto a ARCHANGEL. Su sueño de llevar una vida de aventura se ha realizado. **AD**



Vaina rasga su piel para revelar a una mujer de acero



FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Vaina
NOMBRE REAL
Paige Elisabeth Guthrie
OCUPACIÓN
Mujer-X
BASE
Estado de Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 58 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
X-Force #32 (marzo, 1994)



PODERES
Mutante metamorfa, puede desprenderse de la piel y transformar su cuerpo en cualquier elemento de masa menor o similar. Frecuentemente lo convierte en una sustancia distinta, como acero o piedra, adoptando las propiedades de dicha sustancia (por ejemplo, aumentando su fuerza).

HYDRA

HYDRA

FICHA

MIEMBROS CLAVE

BARÓN VON STRUCKER
Maestro estratega criminal; fundador de HYDRA.

ARNOLD BROWN
Brillante burócrata que transformó HYDRA.

CRÁNEO ROJO
Instruyó a Strucker para fundar HYDRA.

MADAME HYDRA
Líder de HYDRA en Nueva York.

LAURA BROWN
Hija de Arnold Brown; una de las primeras mujeres al servicio de HYDRA.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #135 (agosto, 1965)

"¡Hail HYDRA! Cortadnos un miembro y dos más ocuparán su lugar". Este es el lema de la organización terrorista global que ha amenazado al mundo desde el final de la II Guerra Mundial. Creada por el Barón von Strucker, HYDRA era una organización convencional con base en una isla del Pacífico. Cuando los marines la destruyeron, HYDRA empezó a descentralizarse, haciéndose más difícil de atacar. Bajo la guía de Strucker, HYDRA intentó chantajear dos veces al mundo: la primera con una bomba Betatrón y la segunda con un arma biológica, la espora letal. Después de su muerte, HYDRA se concentró en las actividades criminales. En años recientes la organización se ha revitalizado, aliándose con La Mano (Hand) para destruir a todos los superhéroes y preparando una confrontación con los "más poderosos de la Tierra", los Vengadores (Avengers). **AD**

Las personalidades de los agentes de HYDRA están subordinadas a la organización a la que sirven.

Hydro-Man

NOMBRE ESPAÑOL Hidro Man
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #212 (enero, 1981)*
NOMBRE REAL Morris Bench **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,88 m **PESO** 120 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** Transforma su cuerpo en un líquido acuoso; puede mezclarse con grandes cantidades de agua; impulsa su cuerpo líquido como si fuera disparado por una manguera de incendios; puede convertir su cuerpo en hielo o vapor.

Mientras trabajaba como tripulante en un carguero que depositaba en el océano un generador experimental, Morris Bench fue accidentalmente empujado por la borda por Spider-Man. Expuesto al proceso de conversión de energía del generador, que lo mezcló con gases volcánicos, Bench adquirió la facultad de convertir su cuerpo en agua. Como Hidro Man, juró vengarse de Spiderman. Más adelante, en un combate contra el Hombre de Arena Sandman, Hidro Man se fusionó con el supervillano y quedó convertido en una criatura de lodo. Finalmente fueron separados. Hidro Man se unió al Sindicato Siniestro (Sinister Syndicate) y más tarde a los Doce Siniestros del Duende Verde (Green Goblin), y siguió luchando contra Spiderman, Gata Negra (Black Cat) y los Vengadores (Avengers). **MT**

Hyperion

Miembro de la raza de los Eternos (Eternals) en una Tierra paralela, Hiperión, ignorante de su linaje, fue criado por seres humanos y se le enseñó a usar sus tremendos poderes para beneficio de la humanidad. Adoptó la identidad enmascarada de Hiperión, se convirtió en el mayor campeón de su mundo y fue miembro fundador del heroico Escuadrón Supremo (Squadron Supreme).

Después de que el Gran Maestro (Grand Master) manipulara al Escuadrón para participar en una contienda que diezmó su mundo, Hiperión y sus compañeros se embarcaron en un plan osado. Decidieron tomar el control de su mundo durante un año y llevarlo a un estado utópico en ese plazo. A pesar del éxito inicial, su programa se encontró con la oposición de uno de los antiguos componentes del Escuadrón, Halcón Nocturno (Nighthawk), y tanto Hiperión como los demás no tardaron en darse cuenta del error del camino emprendido; desgraciadamente, para cuando el grupo se disponía a desmantelar el gobierno que habían establecido, este ya se había convertido en un corrupto régimen autoritario. Desde entonces, Hiperión y los miembros restantes del Escuadrón han actuado como luchadores por la libertad, intentando liberar su tierra natal. **TB**



En un mundo visitado por los salta-realidades Exiliados, Hiperión mató a casi toda la población.

HYPERION

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hiperión

NOMBRE REAL
No revelado; durante un tiempo adoptó la identidad humana de Mark Milton.

OCUPACIÓN
Aventurero; líder mundial

BASE
Ciudad Escuadrón, en la Tierra paralela del Escuadrón Supremo

ALTURA 1,93 m
PESO 209 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #85 (febrero, 1971)

PODERES

Posee fuerza, velocidad y resistencia casi ilimitadas. Es inmune a prácticamente cualquier herida, puede volar y proyecta por los ojos rayos radiactivos de energía a los que llama "visión atómica".

HYDRA

FICHA

MIEMBROS CLAVE

BARÓN VON STRUCKER
Maestro estratega criminal; fundador de HYDRA.

ARNOLD BROWN
Brillante burócrata que transformó HYDRA.

CRÁNEO ROJO
Instruyó a Strucker para fundar HYDRA.

MADAME HYDRA
Líder de HYDRA en Nueva York.

LAURA BROWN
Hija de Arnold Brown; una de las primeras mujeres al servicio de HYDRA.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #135 (agosto, 1965)

HYDRA

"¡Hail HYDRA! Cortadnos un miembro y dos más ocuparán su lugar". Este es el lema de la organización terrorista global que ha amenazado al mundo desde el final de la II Guerra Mundial. Creada por el BARÓN VON STRUCKER, HYDRA era una organización convencional con base en una isla del Pacífico. Cuando los marines la destruyeron, HYDRA empezó a descentralizarse, haciéndose más difícil de atacar. Bajo la guía de Strucker, HYDRA intentó chantajear dos veces al mundo: la primera con una bomba Betatrón y la segunda con un arma biológica, la espora letal. Después de su muerte, HYDRA se concentró en las actividades criminales. En años recientes la organización se ha revitalizado, aliándose con La Mano (HAND) para destruir a todos los superhéroes y preparando una confrontación con los "más poderosos de la Tierra", los Vengadores (AVENGERS). **AD**

Las personalidades de los agentes de HYDRA están subordinadas a la organización a la que sirven.

HYDRO-MAN

NOMBRE ESPAÑOL Hidro Man
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #212 (enero, 1981)*
NOMBRE REAL Morris Bench **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,88 m **PESO** 120 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño **PODERES** Transforma su cuerpo en un líquido acuoso; puede mezclarse con grandes cantidades de agua; impulsa su cuerpo líquido como si fuera disparado por una manguera de incendios; puede convertir su cuerpo en hielo o vapor.

Mientras trabajaba como tripulante en un carguero que depositaba en el océano un generador experimental, Morris Bench fue accidentalmente empujado por la borda por SPIDER-MAN. Expuesto al proceso de conversión de energía del generador, que lo mezcló con gases volcánicos, Bench adquirió la facultad de convertir su cuerpo en agua. Como Hidro Man, juró vengarse de Spiderman. Más adelante, en un combate contra el Hombre de Arena SANDMAN, Hidro Man se fusionó con el supervillano y quedó convertido en una criatura de lodo. Finalmente fueron separados. Hidro Man se unió al Sindicato Siniestro (SINISTER SYNDICATE) y más tarde a los Doce Siniestros del Duende Verde (GREEN GOBLIN), y siguió luchando contra Spiderman, Gata Negra (BLACK CAT) y los Vengadores (AVENGERS). **MT**

HYPERION

Miembro de la raza de los Eternos (ETERNALS) en una Tierra paralela, Hiperión, ignorante de su linaje, fue criado por seres humanos y se le enseñó a usar sus tremendos poderes para beneficio de la humanidad. Adoptó la identidad enmascarada de Hiperión, se convirtió en el mayor campeón de su mundo y fue miembro fundador del heroico Escuadrón Supremo (SQUADRON SUPREME).

Después de que el Gran Maestro (GRAND MASTER) manipulara al Escuadrón para participar en una contienda que diezmó su mundo, Hiperión y sus compañeros se embarcaron en un plan osado. Decidieron tomar el control de su mundo durante un año y llevarlo a un estado utópico en ese plazo.

A pesar del éxito inicial, su programa se encontró con la oposición de uno de los antiguos componentes del Escuadrón, Halcón Nocturno (NIGHTHAWK), y tanto Hiperión como los demás no tardaron en darse cuenta del error del camino emprendido; desgraciadamente, para cuando el grupo se disponía a desmantelar el gobierno que habían establecido, este ya se había convertido en un corrupto régimen autoritario. Desde entonces, Hiperión y los miembros restantes del Escuadrón han actuado como luchadores por la libertad, intentando liberar su tierra natal. **TB**



En un mundo visitado por los salta-realidades Exiliados, Hiperión mató a casi toda la población.

HYPERION

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hiperión

NOMBRE REAL
No revelado; durante un tiempo adoptó la identidad humana de Mark Milton.

OCUPACIÓN
Aventurero; líder mundial

BASE
Ciudad Escuadrón, en la Tierra paralela del Escuadrón Supremo

ALTURA 1,93 m
PESO 209 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #85 (febrero, 1971)

PODERES

Posee fuerza, velocidad y resistencia casi ilimitadas. Es inmune a prácticamente cualquier herida, puede volar y proyecta por los ojos rayos radiactivos de energía a los que llama "visión atómica".

ICEMAN

ICEMAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre de Hielo
NOMBRE REAL
Robert Drake
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Instituto Xavier para Jóvenes Talentos

ALTURA 1,72 m
PESO 66 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #1 (septiembre, 1963)

PODERES
Puede manejar las temperaturas a su alrededor para congelar el vapor de agua en el aire, formando distintas armas, escudos protectores y toboganes de hielo.

El Hombre de Hielo puede recuperar el aspecto humano normal a voluntad

Nacido mutante, el joven Bobby Drake casi fue linchado cuando se descubrió su facultad de congelar la humedad del aire. Bobby fue salvado por Cíclope (CYCLOPS) de Patrulla-X (X-MEN), y se convirtió en el segundo nuevo miembro de la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos (*ver* PROFESSOR X), donde aprendería a controlar sus poderes mutantes. Adoptando el nombre clave de Hombre de Hielo, Drake luchó como hombre-X, batiéndose contra amenazas como la Hermandad de Mutantes Diabólicos de MAGNETO (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS), JUGGERNAUT, y los robóticos Centinelas (SENTINELS). Tras su graduación, Drake intentó forjarse una carrera de superhéroe por su cuenta fundando los Campeones de Los Ángeles. Sin embargo, sus pasos acabaron llevándole de nuevo a la Escuela Xavier, donde aún sigue, como miembro de Patrulla-X. También ha incrementado el dominio de sus gélidas facultades, hasta el punto de que, en vez de revestir su cuerpo con una simple capa helada, se transmuta por completo en hielo viviente. **TB**

El Hombre de Hielo crea armas de todo tipo a partir del hielo; desde un simple y único proyectil hasta granizo. Aquí está disparando un rayo helado.

El Hombre de Hielo se desliza a velocidades superhumanas gracias a una pista de hielo que crea por sí mismo.



IKARIS

PRIMERA APARICIÓN *The Eternals Vol. 1 #1 (julio, 1976)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Eterno
BASE Olimpia, Grecia **ALTURA** 1,88 m **PESO** 104 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Fuerza superhumana; prácticamente inmortal e indestructible; facultades psíquicas, entre ellas el vuelo a través de la levitación; lanza energía cósmica a través de ojos y manos.

Hace 20.000 años nació Ikaris, uno de los Eternos polares (ETERNALS) que habitaron la ciudad de Polaria, en Siberia.

A lo largo de los milenios ha combatido con los Desviantes, enemigos de los Eternos. Se llama a sí mismo Ikaris en recuerdo de su hijo fallecido. Bajo el nombre de "Ike Harris", acompañó al Dr. Daniel Damian, arqueólogo, y a su hija Margo a los Andes, donde fueron testigos de la llegada de la Cuarta Horda de Celestiales (CELESTIALS). Desde entonces, Ikaris ha sucedido a THENA como Primer Eterno, líder de los Eternos de la Tierra. **PS**

IMMORTUS



Inmortus nació en el siglo XXXI de uno de los futuros alternativos de la Tierra. Era un tiempo de paz y prosperidad, pero Inmortus ansiaba la aventura. Usando piezas encontradas en las ruinas de la propiedad de sus antepasados, construyó una máquina del tiempo y se dispuso a viajar a través del mismo.

En cada época a la que llegaba, Inmortus adoptaba una nueva apariencia; entre ellas, Rama-Tut y KANG el Conquistador. Fue dejando atrás incontables contrapartidas temporales capaces de existir por sí mismas y de realizar viajes en el tiempo adicionales.

El ser que se convirtió en Rama-Tut viajó al Limbo, una esfera fuera del propio flujo temporal. Allí recibió la visita de los Guardianes del Tiempo (TIME-KEEPERS), que le ayudaron a desentrañar los secretos del tiempo. Entonces Inmortus se dispuso a desenmarañar las muchas líneas temporales que él y sus contrapartidas habían creado con sus viajes. **MT**

IMMORTUS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Inmortus
NOMBRE REAL
Desconocido
OCUPACIÓN
Monarca del Limbo
BASE
Limbo, fuera del flujo temporal

ALTURA 1,90 m
PESO 104 kg
OJOS Verdes
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #10 (noviembre, 1964)



PODERES
No tiene poderes superhumanos: sus facultades proceden del uso de su vasto conocimiento y de la tecnología avanzada que ha acumulado en sus viajes a través del tiempo.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Imposible

NOMBRE REAL
Desconocido

OCUPACIÓN
Embaucador y estudioso de la cultura popular de la Tierra

BASE
Móvil

ALTURA 1,93 m
PESO 75 kg
OJOS Blancos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #11 (febrero, 1963)

PODERES Facultades metamorfas sin límites; puede duplicar las propiedades de los objetos que imita (si es una manguera, puede rociar agua; y si es una bombilla, encenderse); reproducción asexual.

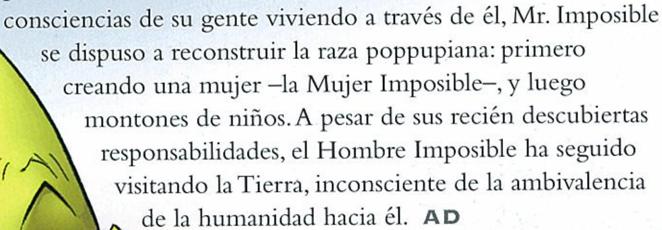
IMPOSSIBLE MAN



El Hombre Imposible puede transformarse en cualquier cosa.

El planeta Poppup era un mundo inhóspito, sus gentes sobrevivían gracias a la reproducción asexual, sus facultades metamorfas y su mente grupal. Entonces nació un poppupiano con un alto grado de individualismo. Aburrido de la vida, esta criatura se transformó en nave espacial y viajó hasta la Tierra, donde se encontró a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Encontrándole insoportablemente molesto, la Cosa (THING) le dijo a la criatura que era "imposible"; y así nació el Hombre Imposible.

Para su disgusto, los 4 Fantásticos se iban a encontrar con él varias veces. Cuando GALACTUS amenazaba con consumir la Contratierra, el Hombre Imposible lo embaucó para que se comiera Poppup en su lugar, provocándole un caso grave de indigestión cósmica. Con las consciencias de su gente viviendo a través de él, Mr. Imposible se dispuso a reconstruir la raza poppupiana: primero creando una mujer –la Mujer Imposible–, y luego montones de niños. A pesar de sus recién descubiertas responsabilidades, el Hombre Imposible ha seguido visitando la Tierra, inconsciente de la ambivalencia de la humanidad hacia él. **AD**





Transformado en cohete, el Hombre Imposible deja su mundo tras de sí.

IN-BETWEENER

NOMBRE ESPAÑOL Intermediador (I)
PRIMERA APARICIÓN *Warlock Vol. 1 #10 (diciembre, 1975)*
NOMBRE REAL No aplicable
OCUPACIÓN Entidad cósmica **BASE** Móvil **ALTURA** 4,57 m
PESO No revelado **OJOS** Blancos **PELO** No tiene
PODERES Poder cósmico casi infinito; a menudo controlado por su propia necesidad de equilibrio.

El Intermediador, creación del Señor del Caos (LORD CHAOS) y el Amo del Orden (MASTER ORDER), es la síntesis viviente del equilibrio, representando a la vez vida y muerte, bien y mal, lógica y emoción, realidad e ilusión, existencia y nada, dios y hombre. Cuando el titán THANOS intentó hundir en la muerte al universo, el Intermediador procuró restaurar el equilibrio abduciendo a Adam WARLOCK y convirtiéndolo en campeón de la vida. Luego, el Intermediador chocaría con el Doctor Extraño (DOCTOR STRANGE) y con GALACTUS, y poseería brevemente la gema alma, deformadora de la realidad, hasta que Thanos la robó durante su búsqueda para completar el Guantelete del infinito. **DW**

INFECTIA

PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #28 (mayo, 1988)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Manipuladora genética **BASE** Nueva York
ALTURA 1,67 m **PESO** 54 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Percibe la estructura molecular de las formas de vida orgánicas, y es capaz de mutarlas genéticamente mediante un beso.

Hija de un genetista, Infectia obtuvo de su padre una inmensa cantidad de conocimiento que le permitió comprender su habilidad mutante para transformar vida orgánica. Tras la muerte de su padre cuando ella estaba aún en el instituto, heredó una pequeña fortuna y se apartó de la sociedad. Resurgida como una peligrosa y manipuladora mutante, puso su mira en obtener la nave que era cuartel general de Factor-X. Su plan era transformar al Hombre de Hielo (ICEMAN) en una forma que pudiera manejar, pero, dado que él era un mutante, el esfuerzo provocó una explosión. Era la última vez que iba a representar una amenaza: Infectia fue afectada por el mortífero virus del Legado y murió bajo los cuidados de la Bestia (BEAST). **AD**

INFERNO

NOMBRE ESPAÑOL Infierno
PRIMERA APARICIÓN *(como Infierno) Avengers #192 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Joseph Conroy
OCUPACIÓN Trabajador del acero **BASE** Pittsburgh, Pensilvania
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; puede irradiar un calor intenso; puede absorber y redirigir la energía eléctrica.

En cierta ocasión, THOR reparó su martillo encantado uru en la Acería Paretta, en Pittsburgh. El trabajador Joseph Conroy se guardó una escama del martillo para que le diera suerte. Más tarde, Conroy amenazó a su jefe, Vince Paretta, con denunciar sus actividades criminales; acabó en una cuba de acero fundido electrificado. La magia de la escama del uru transformó a Conroy en Infierno, un ser hecho de "escoria viviente". Su acto de venganza le condujo a un enfrentamiento con los Vengadores (AVENGERS). Cuando el Capitán América (CAPTAIN AMERICA) le prometió encarcelar a Paretta, Infierno se suicidó metiéndose en un río. **PS**

INTERLOPER

NOMBRE ESPAÑOL Intermediador (II)
PRIMERA APARICIÓN *Defenders Vol. 1 #147 (septiembre, 1985)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Ermitaño **BASE** Washington DC
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Prácticamente inmortal debido al control mental de su cuerpo; levitación; proyecta energía cósmica en forma de rayos por las manos y los ojos.

Aunque es uno de los Eternos (ETERNALS) de la Tierra, el Intermediador ha vivido la mayor parte de su vida como ermitaño, apareciendo solo para librar batallas periódicas con su némesis, el maligno Dragón de la Luna (DRAGON OF THE MOON). Solo tres de esas batallas han sido narradas: la primera tuvo lugar en Titán, la luna de Saturno; y la segunda durante los días finales del rey Arthur PENDRAGON. Creyendo que había vencido finalmente al dragón, el Intermediador se retiró a los páramos siberianos, pero su destino aún seguía ligado al de la criatura. Volvieron a luchar una vez más, y el Intermediador sacrificó su vida para destruir por completo al dragón. **AD**

INHUMANS

Los inhumanos son una raza que divergió de los seres humanos normales hace unos 25.000 años. Los alienígenas conocidos como KREE crearon esta raza separada usando experimentación genética sobre los primeros humanos, con el objetivo de crear una raza de superguerreros a su servicio.



Los inhumanos son una raza de tecnología increíblemente avanzada, descendientes de los primeros humanos.

Sin embargo, tras estos experimentos los kree abandonaron el planeta, dejando en la Tierra una pequeña tribu de estos humanos mejorados genéticamente para que se las arreglaran por ellos mismos. Este grupo empezó a ser conocido como los Inhumanos. Se asentaron en una isla del Atlántico Norte que llamaron Attilan. Allí desarrollaron su tecnología y cultura hasta un nivel asombroso.

Un genetista inhumano llamado Randac desarrolló una sustancia, el terrígeno, con la cual pensaba que se acelerarían los avances genéticos. Sometiéndose él mismo a la inmersión en Niebla Terrígena, Randac desarrolló poderes mentales avanzados. Pero el terrígeno tenía un efecto genético secundario sobre otros, produciendo mutaciones no humanas en casi la mitad de los expuestos a la Niebla. **MT**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Inhumanos

MIEMBROS CLAVE Y PODERES
SÚPER RANDAC
Manipulación mental
RAYO NEGRO
Asombrosos poderes mentales, el inhumano más poderoso que ha existido.
TRITÓN
Nadador superrápido; soporta presiones de agua aplastantes.
FALCONA
Control mental sobre las aves de presa.
CRYSTAL
Maneja con la mente los cuatro elementos esenciales de la naturaleza.
STALLIOR
Velocidad y resistencia; poderosos cascos para el combate.

BASE
Isla de Attilan, Atlántico Norte

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #45 (diciembre, 1965)



LOS INHUMANOS
1 Medusa ***2*** Gorgon
3 Triton ***4*** Karnac
5 Rayo Negro

INVADERS

Los mayores superhéroes de la II Guerra Mundial



Los Invasores fueron reunidos en 1941 por Winston Churchill.

Durante los primeros días de la II Guerra Mundial, antes de que Estados Unidos entrara oficialmente en el conflicto, el primer ministro británico Winston Churchill reunió una unidad de élite para detener la agresión nazi. La primera gran reunión registrada de campeones superhumanos: CAPTAIN AMERICA y Bucky BARNES, NAMOR, Antorcha Humana (HUMAN TORCH) y Toro, UNION JACK, SPITFIRE, MISS AMÉRICA y Zumbador (WHIZZER). Esta alianza, conocida formalmente como los Invasores, dejó su huella a través de las fuerzas enemigas hasta que el Eje fue derrotado.

Como grupo, los Invasores han combatido tanto contra fuerzas convencionales como contra agentes nazis superhumanos: como el atlante U-Man.

LOS VENCEDORES

Aunque se separaron después de la guerra, combatieron el crimen en la retaguardia durante un tiempo con el nombre de Escuadra de los Vencedores, los Invasores establecieron una leyenda y una tradición que inspiraría a otros a seguir sus pasos a lo largo de los años. Algunos de estos héroes asociados con los Invasores se unieron a las fuerzas de la resistencia francesa para formar el secreto Batallón-V, y manteniendo el orden mundial a través de las décadas.

LOS NUEVOS INVASORES

En los primeros años de este siglo, el demoniaco Cráneo Rojo (RED SKULL) se infiltró en las más altas esferas del gobierno de EE UU bajo la apariencia del secretario de Defensa, Dell Rusk. Procedió a organizar una nueva encarnación de los Invasores con la maligna intención de proteger por la fuerza los intereses de EE UU en todo el mundo, y en consecuencia fomentar la mayor desconfianza posible entre naciones.

Esta nueva encarnación de los Invasores, reclutada por el derechista USAgente (cuyo título de Capitán América había sido restituido por Rusk) y liderada por el caza-nazis Hombre Delgado, no tardó en averiguar la verdad. En lugar de seguir el programa de Rusk, los nuevos Invasores dirigieron sus esfuerzos a la destrucción del Axis Mundi, una sociedad secreta de siniestros superhumanos. organizada en los últimos días de la II Guerra Mundial. **TB**

El maquiavélico Hombre Delgado, encarcelado por el asesinato de un antiguo agente nazi, fue el cerebro oculto tras la activación actual de los Invasores.

INVADERS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Invasores

MIEMBROS ACTUALES Y PODERES

USAGENTE
Soldado superpoderoso.

CRÁNEO LLAMEANTE
Inmortal; insensible al fuego.

HOMBRE DELGADO
Puede expandir su cuerpo y teleportarse entre dimensiones.

UNION JACK
Luchador experto especializado en combatir monstruos.

TARA
Forma de vida androide que estalla en llamas y puede volar.

BASE
Infiltrador, una nave de combate capaz de viajar entre dimensiones.

PRIMERA APARICIÓN
Giant-Size Invaders #1 (junio, 1975)

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Invaders #5-6 and Marvel Premiere #29-30*** Los Invasores son reunidos por los héroes civiles de la Legión de la Libertad para frustrar un plan de Cráneo Rojo.
- ***Avengers #83-85, New Invaders #0*** Cuando los Vengadores se convierten en organización global, el gobierno de EE UU forma un equipo actual de Invasores para hacer el trabajo que aquellos dejaron de hacer.

CLAVE DE PERSONAJES
1 Union Jack ***2*** Tara ***3*** USAgente (como Capitán América) ***4*** Cráneo Llameante

Invisible Woman

La presencia femenina en los 4 Fantásticos

Invisible Woman

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mujer Invisible

NOMBRE REAL
Susan Storm Richards

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Nueva York

ALTURA 1,67 m
PESO 55 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #1 (noviembre, 1961)

PODERES
Puede hacerse invisible, y es capaz de proyectar energía alrededor de otras personas u objetos para hacerlos invisibles también; puede generar campos protectores de fuerza, o crear objetos invisibles de fuerza psíquica. Puede desplazarse por el aire proyectando un campo de fuerza por detrás de ella.



La actriz Susan Storm ya había iniciado un romance con el científico Reed Richards cuando se ofreció voluntaria para unirse a él en una misión espacial experimental. Junto a su hermano Johnny Storm y el piloto Ben Grimm, Sue recibió una dosis mutagénica de rayos cósmicos que le concedieron el poder de hacerse invisible a voluntad. Los demás también recibieron poderes superhumanos, y Sue se convirtió en miembro de su propio nuevo grupo, los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), bajo la identidad de la Chica Invisible. Los poderes de Sue evolucionaron con el tiempo, dándole la habilidad de proyectar impenetrables campos de fuerza y de hacer invisibles objetos a través del control mental.



La capacidad de Sue para generar campos de fuerza es más versátil que su poder de invisibilidad, haciendo de ella uno de los miembros más poderosos del grupo.



MATERNIDAD Y MALICIA

Sue no tardó en casarse con Reed, y juntos combatieron amenazas como GALACTUS, el devorador de planetas. Las complicaciones de su primer embarazo obligaron a Reed a estabilizar el parto con las exóticas energías del cetro de control cósmico de ANNIHILUS, y Sue pudo dar a luz con seguridad a un niño, Franklin RICHARDS. Después, se separó brevemente de los 4 Fantásticos, dejando que MEDUSA ocupara su puesto. El segundo embarazo de Sue acabó en aborto. Durante este vulnerable periodo, Psico-Man (PSYCHO-MAN) controló la mente de Sue e hizo que adoptara la malvada identidad de Malicia. Después de sacudirse la influencia de Psico-Man, Sue se rebautizó como Mujer Invisible.

ACTRIZ PRINCIPAL

Sue y Reed se unieron brevemente a los Vengadores (AVENGERS), pero volvieron a su grupo original. Tras la muerte aparente de Reed a manos del Doctor Muerte (DOCTOR DOOM), Sue se convirtió en líder de los 4 Fantásticos, rechazando las insinuaciones románticas de NAMOR. Resultó que el niño del embarazo fallido anterior había sido protegido por Franklin en otra dimensión. Después de un combate con Abraxas, la niña nonata retornó al vientre de Sue.



El Doctor Muerte asistió en el parto a Sue, dando a la niña el nombre de Valeria e intentando tomar su control. Sue luchó para salvar a Franklin del Infierno durante uno de los planes de venganza más crueles de Muerte. Más tarde, la relación con su marido sufrió nuevas tensiones cuando los 4 Fantásticos usurparon el trono de Latveria. La muerte de Ben Grimm (*ver* THING) dio lugar a una nueva separación de Reed; sin embargo, los dos se han reconciliado desde la vuelta de Ben del más allá. **DW**



Sue puede moldear sus campos de fuerza como tentáculos que agarran y traspasan. Aquí, libera toda su rabia contra el Doctor Muerte.

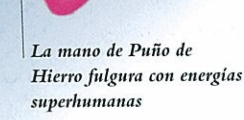
ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Secret Wars II #2***
  Sue adopta la maligna identidad de Malicia mientras está bajo la influencia de Psico-Man.
- ***Fantastic Four Vol. 1 #284***
  Sue se reinventa a sí misma; es momento de decir adiós al venerable nombre Chica Invisible y saludar a la Mujer Invisible.
- ***Fantastic Four Vol. 3 #54***
  Sue da a luz a su segundo hijo, Valeria Richards, asistida en el parto por el archienemigo de los 4 Fantásticos, el Doctor Muerte.



IRON FIST

Wendell Rand era hijo del gobernante de K'un-L'un, una ciudad de otra dimensión. Llegó a EE UU, se casó y tuvo un hijo, Danny. Cuando Danny tenía 9 años, acompañó a Wendell, su esposa Heather y su socio Harold Meachum a una expedición a K'un-L'un. Meachum provocó la muerte de Wendell, y Heather fue devorada por una manada de lobos. Solo Danny alcanzó K'un-L'un. A la edad de 19, Danny mató al dragón Shao-Lao el Eterno, y obtuvo el poder del "Puño de Hierro". Ya como Puño de Hierro, se enfrentó a Meachum, pero lo perdonó; más tarde sería asesinado por un ninja. Rand se hizo rico como copropietario de Rand-Meachum, Inc., y como Puño de Hierro se asoció con Luke CAGE (alias Hombre Poder), en Héroes de Alquiler, Inc. **PS**


La mano de Puño de Hierro fulgura con energías superhumanas

La maestría suprema de Puño de Hierro en las artes marciales de K'un-L'un y su "puño de hierro" hacen de él un rival digno incluso para oponentes superhumanos.

IRON FIST

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Puño de Hierro

NOMBRE REAL Daniel Thomas Rand-K'ai (Rand en EE UU)

OCUPACIÓN Aventurero; copropietario de Rand-Meachum Inc.

BASE Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 79 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Premiere #15 (mayo, 1974)*

PODERES Maestro en las artes marciales de K'un-L'un. Puede concentrar su chi (energía natural) y su energía superhumana en la mano, lo que dota a su puño de una fuerza, resistencia y poder de curación superhumanos.

IRON MAN *(PÁGINAS 146-147)*

IRONCLAD

NOMBRE ESPAÑOL Acorazado
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #254 (diciembre, 1980)*
NOMBRE REAL Michael Steel
OCUPACIÓN Supervillano **BASE** Móvil **ALTURA** 1,88 m
PESO 204 kg **OJOS** Blancos **PELO** No tiene
PODERES Su piel metálica blindada le protege de la mayor parte de los ataques, y aumenta su fuerza y resistencia a niveles superhumanos; también puede incrementar su densidad corporal.

Acorazado era uno de los U-FOES, organizados por el industrial Simon Utrecht con la esperanza de recrear el accidente que había dado sus poderes a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Bruce Banner (*ver* HULK), creyó que la nave que transportaba a los U-Foes estaba en problemas y la hizo volver, limitando la exposición de Acorazado a la radiación y también su poder. **MT**

IT

Eso, el Coloso Viviente, era una estatua supuestamente construida para celebrar el poder de la Unión Soviética. La noche previa a su presentación, fue animada por un alienígena kigor varado. Causó destrozos a través de Moscú hasta que otro kigor recogió a su compañero. La estatua fue trasladada a Los Ángeles, y de nuevo fue animada por los kigor, aunque el experto en efectos especiales Robert O'Bryan engañó a los alienígenas con una trampa explosiva y cargando su propia mente en Eso. Así se inició un juego de tira y afloja con los planes del Dr. Vault. Desde entonces, O'Bryan ha reconstruido a Eso dos veces, una para una película, y otra mientras estaba esclavizado por el señor del crimen Lotus Newmark. Afortunadamente, O'Bryan fue liberado de Newmark antes de poder causar algún daño. **AD**

IT

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Eso, el Coloso

NOMBRE REAL Ninguno

OCUPACIÓN Instrumento de destrucción

BASE Los Ángeles

ALTURA 30,5 m (luego reducidos a 9 m)
PESO Unas 1.000 t (luego 100 t)
OJOS Blancos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense #14 (septiembre, 1961)*

PODERES Es necesaria una consciencia exterior para animar –o volver a unir– la estatua. Posee una fuerza enorme. Construida en granito impenetrable a balas y choques eléctricos; capacidad limitada de vuelo. Vulnerable al ataque con gas.

Iron Man

El hombre de los mil millones de dólares

IRON MAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre de Hierro (en desuso)

NOMBRE REAL
Anthony Stark

OCUPACIÓN
Empresario y filántropo; héroe y líder de los Vengadores

BASE
Torre Stark ("Torre Vengadores"), Manhattan, Nueva York.

ALTURA 1,85 m
PESO 102 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #39 (marzo, 1963)

PODERES
Prodigiosa inventiva y perspicacia para los negocios. La armadura estándar le proporciona fuerza y resistencia superhumanas, botas con reactores para el vuelo, rayos repulsores en los guanteletes, y un unirrayo montado en el pecho. La capa interior está ahora incorporada al cuerpo de Stark, permitiéndole el control remoto de Iron Man.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Vengadores, James Rhodes (Máquina de Guerra), SHIELD, Virginia Potts, Bethany Cabe, Edwin Jarvis.

ENEMIGOS Obadiah Stane, Justin Hammer, Madame Máscara, Hombre de Titanio, Espía Maestro, Mandarín.



NÚMERO #1
Herido en Vietnam, la primera armadura Iron Man de Stark salvó su vida y le ayudó a escapar. Desde ese día, no puede sobrevivir sin ella.





Es posible que el multimillonario industrial y filántropo Tony Stark sea el individuo superpoderoso más influyente del planeta. Aunque el PROFESSOR X tiene el respeto de la comunidad mutante de la Tierra, el trabajo de Stark como Iron Man, su prolongada permanencia en los Vengadores (AVENGERS) y su posición a la cabeza de Stark Internacional le otorgan posiblemente una autoridad aún mayor.

Iron Man: ¿mascota de empresa, guardaespaldas o superhéroe con armadura?

LA FORJA DE IRON MAN

Tony Stark era hijo de un acaudalado industrial; sus padres murieron en un accidente de coche siendo él un niño, dejándole su conglomerado de empresas, Industrias Stark. Tony asumió el mando de la compañía a los 21 años. Vistas en perspectiva, algunas de sus primeras decisiones no fueron éticamente prudentes. Prodigio de la ingeniería, muchas de las primeras invenciones de Stark fueron diseñadas para uso militar, y fueron sus negocios con el ejército los que, en última instancia, le llevaron a crear su armadura Iron Man.



La primera armadura Iron Man salvó la vida de Tony Stark en el último minuto.

Tras desarrollar minitransistores para su uso en el campo de batalla, Tony viajó a Vietnam para ver su utilidad sobre el terreno. El ensayo terminó mal: la explosión de una bomba alojó un trozo de metralla peligrosamente cerca de su corazón, y Tony fue capturado por Wong-Chu, un señor de la guerra norvietnamita.

Informado de que la metralla solo le sería retirada si desarrollaba un arma para el enemigo, Tony respondió con tenacidad peculiar. Formando equipo con otro prisionero, el premio Nobel de Física Ho Yinsen, Tony diseñó un traje de hierro que protegería su corazón al tiempo que le permitiría luchar contra los hombres de Wong-Chu y escapar.

CONCIENCIA SOCIAL

Durante los años siguientes, Tony vistió la armadura muchas veces. Afirmando que Iron Man era su guardaespaldas y emblema corporativo, al principio solo la usaba para luchar contra los comunistas y las amenazas a su imperio empresarial. La armadura evolucionó con la llegada de nuevas técnicas e ideas, haciéndose cada vez más –y a veces peligrosamente– sofisticada.

Defensor en principio de Industrias Stark, Iron Man empezó gradualmente a servir al público en general.

Con el paso del tiempo, la propia visión del mundo de Tony empezó a evolucionar: interrumpió las ventas militares al reconocer que causaban más mal que bien, y estableció diversas fundaciones benéficas. Fue miembro fundador de los Vengadores (AVENGERS), permitiendo que el grupo usara su mansión como base y proporcionándole respaldo económico a través de la fundación María Stark, una organización sin ánimo de lucro bautizada con el nombre de su madre.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Iron Man Vol. 1 #120-129 #153-156*** Primer encuentro de Tony Stark con Justin Hammer; pelea con el alcohol.
- ***Iron Man Vol. 2 #162-200*** Larga caída de Stark hasta el fondo del arroyo a manos de Obadiah Stane, y resurrección gradual.
- ***Iron Man Vol. 3 #27-30*** La armadura Iron Man se hace sintiente y ataca a Stark.

ANTIGUOS AMORES

Rico, elegante, encantador… a lo largo de los años, incontables mujeres se han sentido atraídas por Tony Stark, y se han roto muchos corazones, incluido el de él. Una y otra vez, su doble identidad y sus múltiples responsabilidades han saboteado cualquier esperanza de romance estable y duradero.

JANICE CORD Hija de Drexel Cord, rival de Stark.

BETHANY CABE Amante de Tony hasta que volvió su marido.

SUNSET BAIN Sedujo a Tony y le robó sus secretos.

VIRGINIA POTTS Una de las más leales amigas íntimas de Tony.

NATASHA ROMANOVA Adversaria ocasional y ex prometida.



Aunque es enormemente tenaz, a veces la presión ha sobrepasado a Tony Stark: sucumbió por dos veces a la seducción del alcohol. Su primera caída en desgracia fue precipitada por una serie de ataques de supervillanos contratados por Justin HAMMER, su rival en los negocios. Mientras se defendía de ellos, Iron Man fue falsamente incriminado en el asesinato de un diplomático, y al mismo tiempo la agencia de seguridad nacional SHIELD intentó comprar su empresa para hacerse con sus secretos militares. Gradualmente, y con el apoyo de sus amigos, Tony se sobrepuso a estos peligros y superó su adicción.

Ese episodio no fue nada comparado con el segundo baile de Tony con la botella. Como resultado de las maquinaciones emocionales de su competidor Obadiah STANE, Tony entró en una profunda depresión y, durante un tiempo, se convirtió en un vagabundo sin hogar. Su epifanía se produjo al verse obligado traer al mundo al hijo de una sin techo que moriría poco después.

Como su padre antes que él, Tony Stark ha sido maldecido por el demonio de la bebida. Con Iron Man tachado de asesino y su empresa en estado de sitio, Tony se entregó a la botella.

Después de despertar en un hospital, empezó a reconstruir su vida creando un nuevo imperio empresarial –Empresas Stark– y derrotando a Stane en combate.

El combate contra humanos acorazados es habitual para Iron Man

ENEMIGO DE EE UU

Aunque ha sido largo tiempo miembro de los Vengadores, a veces las decisiones de Tony le han enfrentado directamente con sus amigos superhéroes, así como con el gobierno de EE UU. Cuando Justin Hammer robó la tecnología Stark y la distribuyó a criminales de todo el mundo, Tony inició una búsqueda para hallar cada elemento perdido. Fue este esfuerzo por localizar los trajes de los Guardianes (derivados de los suyos y usados por el ejército de EE UU) el que dio como resultado que Iron Man fuera declarado proscrito por el gobierno. Estos actos también le enfrentaron con el Capitán América (CAPTAIN AMERICA).

En el universo de Dinastía de M, Stark compite contra otros humanos acorazados en el Combate a Muerte Sapien, un concurso de gladiadores retransmitido por televisión.

UNA CARGA PESADA

La vida de Tony ha pasado por muchos cambios dramáticos. Cuando admitió públicamente ser Iron Man, su alivio inicial por no tener que seguir llevando una doble vida duró poco. Desde el éxito de su campaña a la Secretaría de Defensa, trató de usar su posición en el gobierno para controlar el uso de sus distintas invenciones. Al mismo tiempo, seguía actuando como Iron Man. Finalmente, los crecientes conflictos de intereses le llevaron a dimitir de su puesto en el gobierno y a anunciar que el papel de Iron Man iba a ser asumido por otra persona.

A pesar de los muchos altibajos de su vida, Tony Stark sigue siendo el mismo, ajustándose a sus principios con voluntad de hierro. **AD**

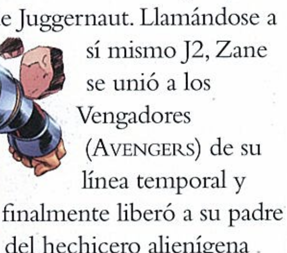


Aunque a veces tenga diferencias con sus compañeros Vengadores, Tony Stark se mantiene como uno de los miembros más constantes. Mientras que su dinero los mantiene a flote, es como Iron Man cuando realmente deja huella.

J2

PRIMERA APARICIÓN *What If? Vol. 2 #105 (febrero, 1998)*
NOMBRE REAL Zane Yama
OCUPACIÓN Estudiante de instituto **BASE** Nueva York
ALTURA 1,65 m (Zane); 1,98 m (J2) **PESO** 62 kg (Zane); 329 kg (J2)
OJOS Azules **PELO** Castaño
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; prácticamente indestructible e imparable.

En un futuro posible, los padres de Zane son Cain Marko, el JUGGERNAUT original, y Sachi Yama, una ayudante del fiscal del distrito. Ambos se enamoraron poco después de que Marko renunciara a su vida criminal, se uniese a la Patrulla-X (X-MEN) y le fueran perdonados sus crímenes pasados. Se casaron, pero Sachi mantuvo su apellido por razones profesionales. Durante una misión con la Patrulla-X, Marko quedó perdido en una dimensión alienígena. Años después, Zane descubrió que podía adquirir temporalmente la masa y el poder de Juggernaut. Llamándose a sí mismo J2, Zane se unió a los Vengadores (AVENGERS) de su línea temporal y finalmente liberó a su padre del hechicero alienígena que lo había mantenido prisionero. **TD**





JACK OF HEARTS

La madre de Jack Hart fue una extraterrestre contraxiana, y su padre un científico humano. Nació con unos poderes energéticos volátiles que podrían haberle matado, y su padre creó el fluido Cero en un intento por otorgar control a su hijo. Tras empaparse accidentalmente con el fluido cuando los agentes de la criminal Corporación asesinaron a su padre, Jack se convirtió en el héroe enmascarado Sota de Corazones; pero necesitaba periodos regulares de aislamiento en una instalación de SHIELD para no explotar. Después de enterarse de sus orígenes, Jack viajo a Contraxia para reavivar la menguante estrella del planeta. Durante una lucha contra Tirano (TYRANT) descendiente de GALACTUS, se implicó sentimentalmente con Ganímedes, de la hermandad de las Célibes, y al volver a la Tierra se unió a los Vengadores (AVENGERS). Frustrado por la segregación que exigía su condición, Jack se detonó a sí mismo en el espacio después de salvar la vida de Cassie Lang (Aguijón), hija del Hombre Hormiga (ANT-MAN II). Una contraparte fantasmal de Sota de Corazones, creada por Bruja Escarlata (SCARLET WITCH), mataría más tarde al Hombre Hormiga II en una explosión. **DW**



Una versión no-muerta de Sota de Corazones apareció en la mansión de los Vengadores momentos antes de los sucesos conocidos como "Vengadores desunidos".

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Sota de Corazones
NOMBRE REAL
Jonathan "Jack" Hart
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 79 kg
OJOS Azul (dcho.), blanco (izq.)
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Deadly Hands of Kung Fu #22 (marzo, 1976)

PODERES
Fuerza aumentada, resistencia a las heridas e índice de curación acelerado; capacidad para liberar cantidades masivas de energía explosiva en forma de ondas de choque. Puede volar controlando los rayos de energía. Su inteligencia computerizada le permite pensar con inmensa velocidad.

JACKAL

NOMBRE ESPAÑOL Chacal
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #31 (diciembre, 1965)*
NOMBRE REAL Dr. Miles Warren
OCUPACIÓN Criminal, ex profesor universitario
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 79 kg
OJOS Verdes **PELO** Gris (como Chacal, no tiene)
PODERES Experto en clonación; fuerza superhumana y garras venenosas afiladas como cuchillas; usa bombas de gas.

El profesor de bioquímica de Peter Parker estaba obsesionado con la novia de este, Gwen STACY. Desconsolado por su muerte, perdió el juicio, creando clones de Gwen y Peter y asesinando a su ayudante cuando este lo descubrió. Incapaz de afrontar lo que había hecho, desarrolló una personalidad alternativa, el Chacal, que gradualmente fue haciéndose dominante. El Chacal culpaba a SPIDER-MAN de lo que había sucedido con Gwen, y obligó a Peter a enfrentarse con su propia culpa por la muerte. Su último enfrentamiento se produjo en la oficinas del *Daily Bugle*, donde el Chacal halló la muerte. **TB**

JACK FROST

PRIMERA APARICIÓN *USA Comics #1 (agosto, 1941)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Polo Norte; móvil durante la II Guerra Mundial
ALTURA 1,80 m **PESO** 78 kg
OJOS Blanco azulado **PELO** Azul
PODERES Capacidad innata superhumana para generar temperaturas bajo cero.

Jack Frost pudo ser un descendiente de tamaño humano de los gigantes de hielo (*ver* GODS OF ASGARD). En la década de 1940 se unió a la Legión de Libertad, un grupo de héroes que combatían a los agentes de las fuerzas del Eje en suelo norteamericano. Más tarde fue tragado por un gigantesco gusano de hielo en el Ártico, pero siguió vivo. El Dr. Gregor Shapanka, cuyo traje generaba un intenso frío, adoptó el nombre "Jack Frost" como identidad criminal original. Enemigo de IRON MAN, Shapanka se llamaría después Ventisca (BLIZZARD), y resultó muerto por Arno Stark, el Iron Man viajero temporal de un futuro alternativo. **PS**

JAMESON, JOHN

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #1 (marzo, 1963)*
NOMBRE REAL John Jameson
OCUPACIÓN Ex astronauta
BASE Manhattan, Nueva York **ALTURA** 1,88 m
PESO 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño rojizo
PODERES Posee la formación física de un astronauta sobresaliente.

El único hijo del editor del *Daily Bugle*, J. Jonah JAMESON, fue rescatado por SPIDER-MAN cuando su cápsula espacial quedó sin control. Spiderman también ayudó a John cuando la exposición a unas esporas espaciales le dieron fuerza superhumana e hicieron que se portara de forma salvaje al transformarlo en el Hombre Lobo (MAN-WOLF). Jameson se unió al personal de apoyo de los Vengadores (AVENGERS) como piloto del Capitán América (CAPTAIN AMERICA) antes de servir como responsable de seguridad en el Manicomio Ravenscroft, donde eran encerrados los dementes superhumanos. Actualmente es pareja de Jennifer Walters, Hulka (SHE-HULK). **TB**

JAMESON, J. JONAH

Cruzado propietario del *Daily Bugle*



Irascible y autoritario, Jameson no tiene tiempo para superhéroes disfrazados.

J. Jonah Jameson empezó en el periodismo cuando aún estaba en el instituto, trabajando como recadero a tiempo parcial en el prestigioso periódico neoyorkino *Daily Bugle*. Hijo de un héroe de guerra, obtuvo experiencia de primera mano del conflicto cuando sirvió como corresponsal en Europa durante la II Guerra Mundial. Luego pasaría tres años cubriendo la guerra de Corea, tiempo durante el cual Joan –su primera esposa y madre de su hijo John– fue trágicamente asesinada por un atracador enmascarado, desencadenando su imperecedera desconfianza por los portadores de máscaras, ¡ya fueran villanos o héroes!

JAMESON, J. JONAH

FICHA

NOMBRE REAL
J. Jonah Jameson

OCUPACIÓN
Propietario y editor del periódico Daily Bugle

BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 95 kg
OJOS Azules
PELO Moreno con las sienes canas

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #1 (marzo, 1963)



No tiene poderes superhumanos, pero su obstinada e intransigente actitud le convierten en un formidable oponente. Directo y tenaz, se niega a claudicar cuando cree tener razón.



¡El personal del *Bugle* aprendió pronto a enfrentarse con las explosiones de Jameson!

LUCHADOR CONTRA EL CRIMEN

Jameson reaccionó al dolor volcándose aún más en su vida profesional, ascendiendo hasta el cargo de jefe de redacción del *Bugle*. Finalmente llegó a editor del periódico, dejando su puesto anterior a Joe "Robbie" ROBERTSON. Con el tiempo, Jameson compró el diario. Durante muchos años usó el periódico para luchar por los derechos civiles y combatir al crimen organizado. KINGPIN intentó matarlo, pero este atentado contra su vida no cambió en absoluto la inflexible actitud de Jameson. El terco y beligerante, aunque valeroso, editor continuó exponiendo a la luz a los grandes criminales… incluso cuando su viejo amigo, Norman Osborn, resultó ser uno de ellos.

Jameson empezó a escribir editoriales contra los superhéroes disfrazados, criticándolos como vigilantes que se tomaban la justicia por su mano. Cuando el asombroso SPIDER-MAN apareció en Nueva York y empezó a luchar contra el crimen, Jameson concentró sus ataques más mordaces sobre el trepamuros. Lo describía como una amenaza, afirmando que el lanzarredes era un peligro para los ciudadanos de Nueva York.

Jameson no sabe que su antiguo compañero de club Norman Osborn es el Duende Verde.

BUSCADOR DE ARAÑAS

Irónicamente, Jameson había comprado muchas de las fotos de Spiderman en acción al fotógrafo independiente Peter Parker. Anónimo para el editor del *Bugle*, Peter Parker es la identidad secreta de Spiderman. Durante años, Jameson ha tratado infructuosamente de descubrir la verdadera identidad de Spiderman, incluso contratando detectives privados y ofreciendo recompensas a cambio de información. Nunca ha sospechado que el cabeza de red es, en realidad, uno de su más apreciados freelances.

A lo largo del tiempo Jameson ha hecho varios intentos de capturar a Spiderman, entre ellos contratar a la Dra. Marla Madison para construir un robot mata-arañas. Luego se enamoró de Marla y acabaron casándose.

A pesar de su odio por Spiderman, Jameson no es un asesino, y solo desea capturar y desenmascarar a Spiderman, no matarlo. **TB**



Jarella

JARELLA

FICHA

NOMBRE REAL
Jarella

OCUPACIÓN
Emperatriz de K'ai

BASE
Ciudad-estado de K'ai

ALTURA (en la Tierra) 1,67 m
PESO (en la Tierra) 57 kg
OJOS Verdes
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
The Incredible Hulk Vol. 2 #140 (mayo, 1971)

PODERES
Era una excelente espadachina y formidable luchadora cuerpo a cuerpo; brillante líder militar, y sabia y compasiva como gobernante de su pueblo.

Una criatura llamada PSYKLOP sometió a Hulk a un rayo que le hizo encoger hasta ser empujado a una dimensión alternativa llamada "microverso". Hulk se encontró a sí mismo en las afueras de la ciudad de K'ai, sobre un planeta sin nombre, cuyos habitantes humanoides tenían la piel verde como la suya. Después de abatir a enormes bestias llamadas warthos, Hulk fue aclamado como un héroe por las gentes de K'ai. Su reina guerera, Jarella, eligió a Hulk como esposo y rey de la ciudad-estado. El Panteón de Sacerdotes de K'ai lanzó un hechizo que permitió que la personalidad y el intelecto del Dr. Bruce Banner dominaran sobre la forma superhumana de su álter ego.

Creyendo que nunca volvería a la Tierra, Banner llegó a amar a Jarella. Sin embargo, el día anterior a la boda, Psyklop devolvió a Hulk a la Tierra, donde el encantamiento dejó de tener efecto.

Jarella visitó a Banner, y Hulk regresó dos veces a K'ai antes de volver con ella a la Tierra. Más tarde combatió contra un robot, Crypto-Man, provocando el derrumbamiento de un muro. Jarella rescató a un niño de los escombros que se desplomaban, pero resultó aplastada por ellos y murió. **PS**

Hulk estaba tan enamorado de Jarella que estaba dispuesto a pasar el resto de su vida en K'ai, sin volver a ver la Tierra.

Jarvis, Edwin

JARVIS, EDWIN

FICHA

NOMBRE REAL
Edwin Jarvis

OCUPACIÓN
Mayordomo

BASE
Torre Stark, Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 73 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #59 (noviembre, 1964)

PODERES
Antiguo campeón de boxeo de las fuerzas aéreas británicas. Hábil bajo presión, valeroso y leal; excelente apoderado, administrador y organizador. Autoridad mundial en la limpieza de manchas supernaturales de las prendas, alfombras y estructuras.



Jarvis mantiene un registro de todos los gastos de los Vengadores.

Edwin Jarvis es un héroe de guerra, antiguo piloto de las fuerzas aéreas británicas. Después de retirarse a los EE UU, se convirtió en mayordomo de Howard y María Stark, y tras la muerte de estos, siguió trabajando para su hijo Tony (*ver* IRON MAN). Cuando Stark transfirió la propiedad de su mansión a los Vengadores (AVENGERS), le pidió a Jarvis que continuara como director del servicio doméstico del grupo. Jarvis aceptó y sirvió lealmente al equipo hasta que fue capturado, hipnotizado y transformado en Capucha Escarlata por ULTRÓN. Bajo el control de Ultrón, Jarvis permitió que la segunda formación de los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) entraran en la mansión de los Vengadores y capturase al equipo. Además, Ultrón hizo creer al hipnotizado Jarvis que había traicionado a los Vengadores para conseguir los fondos necesarios para el cuidado médico de su madre enferma. Al recuperar sus recuerdos reales, Jarvis convenció a los Vengadores de su inocencia y volvió a sus deberes. Aunque supervisa a gran cantidad de personal, Jarvis es el único sirviente que vive realmente en la mansión. La Bruja Escarlata (SCARLET WITCH), en un acceso temporal de locura, usó sus poderes alteradores de la realidad para "desunir" a los Vengadores y destruir la mansión. Afortunadamente, Jarvis sobrevivió al desastre, y posteriormente se trasladó al nuevo cuartel general del grupo, la torre Stark, reasumiendo su papel como mayordomo de los Vengadores. **TD**

JESTER

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Bufón
NOMBRE REAL
Jonathan Powers
OCUPACIÓN
Ex actor; criminal
BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #42 (julio, 1968)

PODERES
Aunque no tiene poderes superhumanos, es un excelente atleta, experto gimnasta, espadachín y luchador sin armas. Además, utiliza diversos juguetes que ha convertido en armas mortíferas o herramientas especiales.

JESTER

El actor en apuros Jonathan Powers pensó que al fin había tenido su golpe de suerte con una representación en el off-Broadway. Desgraciadamente, su actuación fue vapuleada por la crítica y abucheada por el público. Empezó a practicar esgrima, gimnasia y culturismo con la esperanza de aspirar a una mayor variedad de papeles, pero todo lo que consiguió fue un trabajo como parte de un dúo cómico en un programa infantil de televisión.

Decidido a dedicarse al crimen, Powers contactó con el Chapucero (TINKERER), especialista en crear armas insólitas a partir de juguetes. Vestido con un traje de bufón estilo arlequín, Powers empezó a llamarse a sí mismo el Bufón, y se embarcó en una cadena de crímenes en Nueva York valiéndose de sus juguetes y artefactos mortíferos.

No tardó en entrar en conflicto con el héroe enmascarado DAREDEVIL, que detuvo la actividad criminal del Bufón y lo puso entre rejas. **MT**



El Bufón acaba huyendo entre chanzas cuando es acorralado por Daredevil en una escalera de incendios sobre las calles de Nueva York.

JETSTREAM

NOMBRE ESPAÑOL Tobera
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #16 (junio, 1984)*
NOMBRE REAL Haroun ibn Sallah al-Rashid
OCUPACIÓN Miembro de los Infernales
BASE Academia Massachussetts
ALTURA 1,70 m **PESO** 66 kg **OJOS** Negros **PELO** Moreno
PODERES Su cuerpo genera energía termoquímica; puede volar.

A menudo, los mutantes tienen problemas para aprender a usar sus poderes, pero a Haroun al-Rashid le costó más que a la mayoría. Haroun, cuyo nombre de combate era Tobera, tenía dificultades para controlar y liberar la energía termoquímica que su cuerpo generaba constantemente. Cuando esta energía hizo que su carne se incendiara, solo la intervención de los Infernales (HELLIONS) pudo salvarle la vida. Ellos le proporcionaron un sistema biónico que le permitía controlar sus poderes.

Después de todo lo que habían hecho por él, Haroun se sintió obligado a quedarse en el grupo; sin embargo, su pertenencia no estaba destinada a durar. Tobera resultó muerto cuando toda la fuerza vital fue drenada de su cuerpo durante un ataque de la Torre blanca (Trevor Fitzroy) al Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB). **AD**

JOCASTA

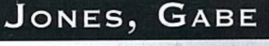
NOMBRE ESPAÑOL Yocasta
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #162 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Yocasta
OCUPACIÓN Ex aventurera; computadora **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 340 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Capacidad superhumana para procesar información; fuerza, resistencia y sentidos de la vista y el oído superhumanos; lanza rayos de energía por ojos y manos.

El robot Yocasta fue creado por otro robot, el lleno de odio ULTRÓN, para ser su pareja. La personalidad de Yocasta está basada en la de Avispa (WASP), la esposa de Henry PYM, creador de Ultrón. Aunque Ultrón programó a Yocasta para servirle, ella se volvió contra él. Ayudó en repetidas ocasiones a los Vengadores (AVENGERS) y llegó a ser miembro del grupo. Más tarde la inteligencia artificial de Yocasta se incorporaría al ordenador principal de la mansión de Tony Stark (IRON MAN) en Seattle, convirtiéndose en su aliada personal. Posteriormente ha aparecido en un cuerpo robótico que recuerda a su forma original. **PS**

JOLT

PRIMERA APARICIÓN *Thunderbolts #1 (abril, 1997)*
NOMBRE REAL Helen "Hallie" Takahama
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Contra-Tierra
ALTURA 1,65 m **PESO** 50 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Está bañada en energía biocinética que le confiere fuerza, velocidad y agilidad superhumanas, y la capacidad de lanzar golpes hipercinéticos.

Después de que sus padres fueran asesinados durante la orgía de violencia de ONSLAUGHT, Hallie Takahama tuvo que valerse por sí misma en las calles de Nueva York. Secuestrada por el genetista loco Arnim ZOLA, Hallie fue rescatada por los THUNDERBOLTS, supervillanos que pasaban por héroes. Para consternación de su líder, el BARÓN ZEMO, Hallie se unió al grupo como Jolt sin ser consciente de sus motivos. Antes de dejar el grupo y optar por vivir en la Contra-Tierra, al otro lado del Sol, inspiró a algunos de los Thunderbolts a volverse contra Zemo. **TB**



JONES, GABE

PRIMERA APARICIÓN *Sgt. Fury and his Howling Commandos #1 (mayo, 1963)* **NOMBRE REAL** Gabriel Jones
OCUPACIÓN Agente de SHIELD **BASE** Nueva York
ALTURA 1,88 m **PESO** 102 kg **OJOS** Marrones **PELO** Blanco
PODERES Formidable combatiente cuerpo a cuerpo en su juventud; tirador y estratega experto; excelente trompetista de jazz.

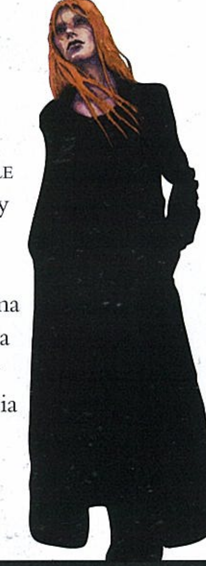


Como muchos otros miembros del grupo de Comandos Aulladores (HOWLING COMMANDOS), héroes de la II Guerra Mundial, Gabe Jones iba a seguir luchando al lado de su comandante, Nick FURY, durante mucho tiempo. Reunido con el resto de la escuadra de choque durante las guerras de Corea y Vietnam, Gabe se convirtió en una ayuda vital para Furia cuando este fue nombrado director de SHIELD. Responsable de la infiltración y derribo de la insidiosa organización conocida como Imperio Secreto, Gabe permaneció leal a Furia incluso después de que los androides deltitas ocupasen SHIELD. Volvió a desempeñar un papel clave en el restablecimiento de la organización como operativo más ligero y enfocado. **AD**

Jones, Jessica

PRIMERA APARICIÓN *Alias #1 (noviembre, 2001)*
NOMBRE REAL Jessica Jones
OCUPACIÓN Investigadora privada **BASE** Nueva York
ALTURA 1,62 m **PESO** 54 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Como la superheroína Joya, sus poderes incluyen vuelo, fuerza superhumana y alta resistencia al daño físico.

Cuando el coche en el que viajaba con su familia chocó contra un camión cargado de productos radiactivos, la joven Jessica Jones adquirió superpoderes. El resto de su familia murió. Tomando la identidad de Joya, usó sus poderes para combatir a los criminales hasta que el maligno Zebediah Killgrave, conocido como Hombre Púrpura (Purple Man), se apoderó de su mente y la esclavizó. Tras perder una batalla contra los Vengadores (Avengers), Jessica cayó en coma y fue sometida a terapia psíquica con Jean Grey. Renunció a ser superheroína y abrió una agencia de detectives especializada en casos que involucraran a seres con superpoderes. **MT**



Jones, Rick

El día que se escurrió por una apuesta al interior de una instalación militar, el holgazán adolescente Rick Jones no tenía idea de cómo cambiarían su vida y el mundo. Porque se estaba realizando la prueba de una nueva bomba gamma, y porque solo el sacrificio de Bruce Banner permitió que Jones sobreviviera a la explosión: la misma explosión que maldijo a Banner convirtiéndolo en Hulk cada vez que se enfurecía.

Sintiéndose inmensamente culpable por su papel como catalizador en esta cadena de acontecimientos, Rick permaneció al lado de Banner, ayudándole a ocultar su secreto a los militares. Después de eso, cuando los Vengadores (Avengers) se formaron en respuesta a la amenaza de Hulk, Rick se convirtió en miembro honorario.

Entrenado por el Capitán América (Captain America), Rick actuó como compañero suyo durante un tiempo, y posteriormente trabajó junto al Capitán Marvel (Captain Mar-Vell) y su hijo, Genis-Vell (*ver* Captain Marvel), y con el caballero espacial conocido como Rom. Más recientemente, financió en secreto al grupo de jóvenes superhumanos conocido como Excelsior. **TB**

FICHA

NOMBRE REAL
Richard Jones

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Varias

ALTURA 1,75 m
PESO 75 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #1 (mayo, 1962)

JONES, RICK

PODERES

Posee un espíritu valeroso y la habilidad en combate propia de quien fue entrenado por el Capitán América.



Durante un tiempo las moléculas de Rick se mezclaron con las del Capitán Marvel, el héroe kree.

Jones, Marlo

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #347 (septiembre, 1988)*
NOMBRE REAL Marlo Chandler-Jones
OCUPACIÓN Presentadora de televisión; propietaria de tienda de cómics
BASE Las Vegas; Los Ángeles **ALTURA** 1,72 m
PESO 61 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES Excelente forma física. En algún momento adquirió la facultad de ver los espíritus de gente muerta.



Marlo Chandler conoció a Hulk y salió con él estando este bajo su personalidad gris de Joe Arreglalotodo, guardaespaldas de Michael Berengetti, propietario de un casino en Las Vegas.

Ella rompió su relación tras ser testigo de cómo Hulk mataba salvajemente a un enemigo. Más tarde conoció al amigo de Hulk, Rick Jones, mientras él hacía la promoción editorial de sus memorias. Rick y Marlo se casaron y presentaron un programa de entrevistas en televisión, *En casa con los Jones*. Rick y Marlo se separaron, se reunieron y se volvieron a separar. A pesar de sus muchos altibajos, aún siguen juntos. **MT**

Joseph

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #327 (diciembre, 1995)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Instituto Xavier, estado de Nueva York
ALTURA 1,88 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules grisáceos **PELO** Blanco
PODERES Como clon de Magneto, Joseph tiene los mismos poderes que este –facultad de controlar el magnetismo y los campos magnéticos– frecuentemente con efectos devastadores.

Astra, de la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants), creó un clon de su enemigo Magneto esperando que mataría al original. El clon recordaba físicamente a un Magneto con 20 años. Ambos chocaron en Guatemala. Magneto dejó inconsciente al clon y escapó. Cuando el clon volvió en sí, había perdido la memoria. La hermana María de la Joya lo cuidó hasta recuperarse, y un niño del orfanato donde ella trabajaba le llamó Joseph. La hermana María envió a Joseph a EE UU para buscar la ayuda de la Patrulla-X (X-Men), pero ellos creyeron que se trataba realmente de Magneto, solo que más joven y amnésico. Sin embargo, le permitieron unirse al grupo.



En un enfrentamiento final con el Magneto real, Joseph sacrificó valientemente su vida para salvar al mundo del ataque del villano sobre los campos magnéticos de la Tierra. El sueño de Magneto de conquistar el mundo tendría que esperar un poco más. **MT**

JUBILEE

Nacida en una próspera familia de emigrantes chinos, Júbilo creció en Beverly Hills, donde sobresalió por sus habilidades gimnásticas. Cuando sus padres perdieron su fortuna y luego sus vidas, ella quedó huérfana y resentida.

Júbilo escapó, viviendo en el Hollywood Mall, donde se manifestaron sus poderes mutantes. Habiendo evadido la seguridad del centro comercial con la ayuda de varias mujeres-X, Júbilo las siguió a través de un teleportal hasta su base en Australia, ocultándose allí hasta que la base fue abandonada. Dejó la base junto a Lobezno (WOLVERINE) y ambos viajaron por Asia: él encontraba refrescantes su franqueza, sarcasmo y honestidad, y ella empezó a ver en Lobezno a un padre sustituto. Desde su regreso a EE UU, Júbilo ha sido miembro de Patrulla-X (X-MEN) y Generación-X (GENERATION-X). Aunque sigue siendo un poco arisca, Júbilo ha recuperado casi toda su fe en la humanidad. **AD**

JUBILEE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Júbilo

NOMBRE REAL
Jubilation Lee

OCUPACIÓN
Empleada de la Corporación-X

BASE
Móvil

ALTURA 1,65 m
PESO 48 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #244 (mayo, 1989)

PODERES

Genera y proyecta glóbulos de energía –"fuegos artificiales"– por los dedos. También es capaz de controlarlos, dirigirlos y reabsorberlos.

JUGGERNAUT

Después de la muerte de su esposo, Sharon Xavier se casó con su colega, el científico atómico Kurt Marko. El Dr. Marko golpeaba a menudo a su hijo Cain, quien a su vez maltrataba a su hermanastro, Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X), a quien llegó a odiar. Marko se alistó en el ejército, pero desertó estando en Corea. En una cueva encontró un templo dedicado al dios Cyttorak. Marko cogió un gran rubí que lo transformó mágicamente en un "juggernaut humano", un superente imparable. Entonces las bombas enemigas hundieron la cueva, enterrándolo vivo.

Años más tarde reapareció como Juggernaut, invadiendo la mansión de Xavier e intentando matarlo. Ha combatido varias veces contra la Patrulla-X (X-MEN), a menudo formando equipo con BLACK TOM Cassidy, a quien conoció en prisión.

Con el tiempo, Juggernaut ha perdido gran parte de su poder, hizo las paces con Xavier, y se enemistó con Cassidy. Incluso llegó a unirse a la Patrulla-X, y más tarde fue miembro de la tercera formación de EXCALIBUR. **PS**

JUGGERNAUT

FICHA

NOMBRE REAL
Cain Marko

OCUPACIÓN
Antiguo soldado, luego mercenario, criminal profesional y aventurero

BASE
Móvil

ALTURA 2,08 m
PESO 408 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #12 (julio, 1965)

PODERES

A plena potencia era prácticamente invulnerable, poseía enorme fuerza superhumana y podía generar un campo de fuerza impenetrable a su alrededor. El casco le protege de los ataques psíquicos.



Juggernaut usa su colosal poder contra uno de los soldados de Calisto.

KAINE

FICHA

NOMBRE REAL
Ninguno; clon de Peter Parker
OCUPACIÓN
Criminal; asesino
BASE
Varias

ALTURA 1,93 m
PESO 113 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Web Of Spider-Man #118 (noviembre, 1994)

PODERES
Posee la fuerza, velocidad y agilidad del propio Spiderman, así como la capacidad de quemar la piel de sus víctimas con la "marca de Kaine". También recibe visiones proféticas a través de su imperfecto sentido arácnido.

KAINE



Kaine fue el primer y defectuoso clon de Peter Parker creado por el Chacal (JACKAL); desarrolló una degeneración celular que solo le permitía sobrevivir vistiendo un traje especial de soporte vital. La enfermedad le dejó graves cicatrices, e hizo que sus poderes arácnidos se retorcieran y aumentaran. Abandonado por su creador, y sabiendo que él mismo no era más que una parodia de vida, Kaine vagó por el mundo, aceptando trabajos de asesino para sobrevivir. Podía duplicar sus propias cicatrices faciales sobre las caras de sus víctimas, dejándolas como tarjeta de visita: la "marca de Kaine".

Kaine creía que el clon Ben Reilly de Peter Parker era el auténtico SPIDER-MAN, y asumió como misión en la vida la de torturar y atormentar a Reilly por poseer la vida que él nunca tendría, incluso implicándolo en una serie de asesinatos.

Finalmente, Kaine fue atraído a la órbita de Spiderman como parte de un plan de gran alcance del Chacal, y participó en el asunto Clonación Máxima, durante el cual conoció la verdad sobre Reilly y Parker. Al final, el propio Kaine se entregó a las autoridades para pagar por sus crímenes; sin embargo, más tarde escapó de prisión, y su paradero actual es desconocido. **TB**



El asesino Kaine siempre deja su cruel marca: una red de cicatrices sobre la cara de su víctima.

KALA

PRIMERA APARICIÓN *Tales Of Suspense #43 (julio, 1963)*
NOMBRE REAL Kala
OCUPACIÓN Reina **BASE** Subsuelo y Subterránea
ALTURA 1,72 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES No posee poderes superhumanos, aunque puede ver con claridad bajo una luz mínima debido a sus años de vida subterránea.



Kala es la reina de un dominio subterráneo conocido como Subsuelo. Amenazó con atacar al mundo de la superficie, pero IRON MAN la capturó, llevándola al exterior. El súbito cambio atmosférico hizo que la joven y hermosa Kala envejeciera rápidamente. Renunció a sus planes de conquista y fue devuelta a Subsuelo, donde recuperó la juventud. Kala se alió con el Hombre Topo (MOLE MAN) de Subterránea, pero más tarde se declararon la guerra. **MT**

KALE, JENNIFER

PRIMERA APARICIÓN *Adventures Into Fear #11 (diciembre, 1972)*
NOMBRE REAL Jennifer Kale
OCUPACIÓN Hechicera **BASE** Citrusville, Florida
ALTURA 1,67 m **PESO** 55 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Es una hechicera sumamente erudita con desarrolladas facultades en el manejo de diversas fuerzas mágicas.

Jennifer es la nieta de Joshua Kale, un líder del culto de Zhered-Na, el cual recibe su nombre de una hechicera de Atlantis que vivió antes de su hundimiento. Jennifer y el Hombre Cosa (MAN-THING) fueron transportados mágicamente a otra dimensión, donde conocieron al mago Dakimh, último pupilo vivo de Zhered-Na. Como aprendiz de Dakimh, Jennifer se hizo hechicera. Aliada del Hombre Cosa y del pato HOWARD, fue miembro fundador de la Legión de la Noche y formó equipo con TOPAZ y Satana como las Tres Brujas. **PS**

KALUU

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales Vol. I #147 (agosto, 1966)*
NOMBRE REAL Kaluu
OCUPACIÓN Hechicero **BASE** Desconocida
ALTURA 1,96 m **PESO** 86 kg **OJOS** Amarillos **PELO** Moreno
PODERES Posiblemente el más poderoso mago negro vivo; conoce una cantidad inmensa de encantamientos, entre ellos los contenidos en el libro de Vishanti.



Nacido hace cinco siglos en el Tíbet, Kaluu se instruyó junto al ser que luego sería conocido como el Anciano (ANCIENT ONE). Mientras que el Anciano se convertía en fuerza del bien, Kaluu fue corrompido por el vampiro VARNAE. A lo largo de los siglos ha amenazado la Tierra en numerosas ocasiones, pero en años recientes se redimió ayudando al Dr. Extraño (DR. STRANGE) a destruir una horda de demonios que Extraño había liberado inadvertidamente. Incapaz de completar el periplo para erradicar a Shuma-Gorath, el mayor de estos demonios, Kaluu fue dejado atrás por Extraño. Actualmente se desconoce el paradero de Kaluu. **AD**

Kang

Conquistador viajero del tiempo



Nacido en el año 3000 de una línea temporal alternativa, Nathaniel Richards (descendiente del padre de Mister Fantastic, que llevaba su mismo nombre) descubrió la tecnología del viaje en el tiempo que le permitía desplazarse prácticamente a cualquier lugar que deseara del flujo temporal.

Viajero del tiempo

Su primera parada fue el antiguo Egipto, donde tomó el poder y reinó durante una década como el faraón Rama-Tut, hasta que se vio obligado a huir tras una pelea con los 4 Fantásticos (Fantastic Four). Llegado al siglo XL, se convirtió un breve tiempo en el Centurión Escarlata (Scarlet Centurion) antes de asumir el nombre de Kang el Conquistador. El siglo se hallaba sumido en disturbios y fue fácil de subyugar.

Kang viajó a 1901 en busca de nuevos desafíos, y fundó la ciudad de Timely, en Wisconsin, bajo la personalidad de Victor Timely. Antes de regresar al siglo XL, reunió una élite guerrera, los Anacronautas, procedentes de todas las épocas de la historia. Ya en el futuro, se enamoró de la princesa Ravonna. Cuando ella murió durante una revuelta de las tropas de Kang, él intentó convertirse en consorte de la Madonna Celestial (Mantis), matando en el proceso al Espadachín (Swordsman) original, pero su plan fracasó. Una versión futura de Kang, llamado a sí mismo Inmortus (Immortus), trató de frustrar los agresivos planes de su yo más joven, pero Kang no podría ser contenido, y reunió a la Legión de los No Vivos (Legion of the Unliving) original.



Los Vengadores se enfrentaron a Kang poco después de la creación del grupo, y han chocado con él en incontables ocasiones. Durante la "guerra del Destino", Kang escogió a un grupo de Vengadores de todo el flujo temporal para ayudarle en su lucha contra Inmortus.

La banda de Kang

Después de una temporada en la Arizona de 1873 y de otros saltos temporales, Kang reunió a las versiones alternativas de sí mismo de las distintas ramificaciones del flujo temporal y formó el Consejo de Kangs. Los Kangs mataron a todo duplicado considerado indigno hasta que solo quedó el Kang principal.

Kang se unió a Libra, la Inteligencia Suprema Kree y los Vengadores (Avengers) para impedir que Inmortus y los Guardianes del Tiempo (Time Keepers) aniquilaran una multitud de realidades alternativas. Durante la batalla, las historias de Kang e Inmortus divergieron. Kang conquistó la Tierra actual junto a su hijo Marcus (el nuevo Centurión Escarlata), pero encontró la derrota a manos de los Vengadores. DW



A pesar de tener la totalidad del tiempo y el espacio a su disposición, lo único por lo que Kang se ha preocupado fue la hermosa princesa Ravonna. Su obsesión por ella inspiró varias de sus primeras maquinaciones.

Kang es un experto en la comprensión de la tecnología futura, en especial del armamento

FICHA

NOMBRE REAL
Nathaniel Richards

OCUPACIÓN
Conquistador

BASE
Móvil

ALTURA 1,90 m
PESO 104 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #8 (septiembre, 1964)

PODERES
Señor de los viajes temporales; el traje le proporciona fuerza aumentada, proyección de campos de fuerza y de energía; suele ir armado con un arsenal futurista.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers Vol. 1 #8***
En su primera aparición, Kang combate contra los héroes más poderosos de la Tierra y demuestra por qué es su eterno enemigo.
- ***Avengers Vol. 1 #129-135 y Giant Sized Avengers #2-4***
En el arco argumental "Madonna Celestial", Kang rapta a Mantis, la Bruja Escarlata y Agatha Harkness para averiguar cuál de ellas dará a luz a un ser de gran poder.

Karkas

PRIMERA APARICIÓN *The Eternals Vol. 1 #8 (enero, 1977)*
NOMBRE REAL Karkas
OCUPACIÓN Estudioso **BASE** Olimpia
ALTURA 2,50 m **PESO** 572 kg **OJOS** Negros **PELO** No tiene
PODERES Fuerza superhumana. Su gruesa piel, similar a la de un elefante, le proporciona una resistencia superhumana al daño.

Los desviantes son una ramificación evolutiva de la humanidad con un código genético inestable. Aquellos cuya composición genética varía más allá de la media establecida por los sacerdotes desviantes son etiquetados como mutados. El desviante mutado Karkas fue criado para ser gladiador, pero en su interior era un filósofo. Fue abatido en la arena por otro mutado, Ransak el Rechazado. Entonces Karkas pidió asilo para sí mismo y para Ransak a Thena, una visitante Eterna (Eternal). Ella los transportó a Olimpia, hogar de los Eternos. Desde entonces Karkas ha sido aliado incondicional de ellos. **PS**

Karma

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-up #100 (diciembre, 1980)*
NOMBRE REAL Xi'an Coy Manh
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,62 m **PESO** 37 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Posee psíquicamente a otros, controlando sus actos y convirtiéndolos prácticamente en marionetas.



Xi'an y su hermano gemelo Tran tenían la facultad de poseer las mentes de los demás. Tran trabajó para la organización criminal de su tío, el general Coy, y este intentó obligar a Xi'an a hacer lo mismo raptando a sus hermanos pequeños, Leong y Nga. Con la ayuda de Spider-Man y los 4 Fantásticos (Fantastic Four), Xi'an rescató a los niños, pero tuvo que absorber la mente de Tran en la suya. Asistió a la Escuela del profesor Xavier para jóvenes talentos y se convirtió en el primer miembro de los Nuevos Mutantes (New Mutants), aunque luego los abandonó. **TB**

Karnak

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #45 (diciembre, 1965)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Sacerdote/filósofo
BASE Attilan, Zona Azul de la Luna **ALTURA** 1,70 m
PESO 46 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Fuerza superhumana, capacidad para controlar el ritmo cardiaco y otras funciones corporales autónomas. Capacidad extrasensorial de percibir la debilidad en seres y objetos.



Miembro de la familia real de los inhumanos (Inhumans), Karnak es el segundo hijo del sacerdote Mander. Este y su esposa Azur habían enviado a su primer hijo, Tritón, al interior de la niebla terrígena que producía mutaciones genéticas. Decidieron no exponer a Karnak, para lo cual lo enviaron al seminario de su padre en la Torre de la Sabiduría. Allí fue instruido en disciplinas físicas y mentales, artes marciales y estudios religiosos hasta la edad de 18 años. Karnak estuvo involucrado en las guerras kree-skrull, y ayudó a Daredevil en su intento de encontrar al hijo de Rayo Negro (Black Bolt), su primo. **MT**

Karnilla

PRIMERA APARICIÓN *Journey into Mystery #107 (agosto, 1964)*
NOMBRE REAL Karnilla
OCUPACIÓN Hechicera y reina de Nornhein
BASE Nornheim, dimensión de Asgard
ALTURA 1,98 m **PESO** 215 kg **OJOS** Púrpuras **PELO** Moreno
PODERES Longeva; fuera superhumana; puede proyectar rayos de poder mágico y crear campos mágicos.



Karnilla, reina de Nornheim y la hechicera más poderosa de la dimensión de Asgard, compitió durante siglos con los dioses asgardianos (Gods of Asgard), a menudo aliándose con el malicioso Loki. Karnilla se enamoró del heroico dios guerrero Balder el Bravo, pero él rechazó repetidamente sus avances. Sin embargo, tras luchar a su lado en la guerra contra el demonio Surtur, Balder cedió y se hicieron amantes para consternación de otros dioses de Asgard. La pareja ha forjado un profundo amor y mutuo respeto, y Balder se comprometió a vivir en Norheim. **AD**

Ka-Zar

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men vol. 1 #10 (marzo, 1965)*
NOMBRE REAL Lord Kevin Plunder
OCUPACIÓN Cazador, señor de la Tierra Salvaje
BASE Tierra Salvaje **ALTURA** 1,88 m
PESO 98 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Experto en combate cuerpo a cuerpo, cazador y recolector.

Hijo del noble inglés lord Robert Plunder (el descubridor del vibranium antártico), tras el asesinato de su padre a manos de los Hombres-Gorila (Man-Apes) Ka-Zar creció en la "Tierra Salvaje" antártica. Educado por el inteligente tigre dientes de sable Zabú, Ka-Zar aprendió a sobrevivir frente a dinosaurios y Hombres-Gorila. Entre sus enemigos se encuentra su hermano Parnival, conocido como el Saqueador, y los mutados de Tierra Salvaje. Ka-Zar finalmente se casó con Shanna la Diablesa, y actualmente tienen un hijo, Matthew. **DW**

Kelly, Senator

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #135 (septiembre, 1980)*
NOMBRE REAL Senador Robert Nelly
OCUPACIÓN Político **BASE** Washington DC
ALTURA 1,77 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones
PELO Castaño (gris en las sienes)
PODERES Individuo carismático con gran capacidad para la oratoria demagógica.



En un futuro alternativo, el asesinato del senador Kelly condujo a la muerte o apresamiento de todos los mutantes.

Como senador por Massachusetts, Robert Kelly propuso una enérgica legislación antimutantes. Los repetidos intentos de asesinato y la muerte de su esposa endurecieron su posición hasta que, haciendo campaña a la presidencia con una plataforma antimutantes, fue salvado de otro atentado por el sacrificio de Pyros (Pyro). Kelly cambió drásticamente de actitud, solo para ser asesinado por un no mutante que le acusaba de traicionar a la humanidad. **AD**

Killraven

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Adventures Vol. 1 #18 (mayo, 1973)*
NOMBRE REAL Jonathan Raven
OCUPACIÓN Luchador por la libertad **BASE** Móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Experto combatiente y espadachín; puede tomar el control del cuerpo de un marciano. Líder natural con un fuerte instinto de supervivencia, adecuado para un mundo postapocalíptico.

En una línea temporal alternativa, los marcianos conquistaron la Tierra en el año 2001. Obligaron a muchos de los supervivientes a combatir en fosos de gladiadores lugar donde Jonathan Raven empezó a adquirir fama como "Killraven". Keeper Whitman, un científico al servicio de los marcianos pero opuesto a ellos en secreto, recibió el encargo de rehabilitar a Killraven tras un frustrado intento de fuga. Whitman modificó genéticamente a Raven, dándole el poder de tomar el control mental de sus amos marcianos. Killraven lideró un grupo de Hombres Libres en una expedición campo a través, atacando a los jefes supremos marcianos mientras buscaba a su hermano perdido. **DW**



Armado solo con sus características espadas, Killraven se enfrenta a una horda de guerreros alienígenas, exhibiendo el coraje arrogante que le dio fama en la arena de los gladiadores.



Como su adversario Iron Man, Urraca Asesina viste armadura: su disfraz es un traje de batalla de la cabeza a los pies compuesto por una malla de aleación de acero que puede resistir el impacto de proyectiles de arma corta.



Killer Shrike

NOMBRE ESPAÑOL Urraca Asesina
PRIMERA APARICIÓN *The Rampaging Hulk #1 (enero, 1977)*
NOMBRE REAL Simon Maddicks
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,96 m **PESO** 113 kg **OJOS** Marrones **PELO** Marrones
PODERES Fuerza aumentada y capacidad para volar. Porta brazaletes con garras de titanio y disparadores que lanzan rayos eléctricos de fuerza conmocionadora.

El ex soldado Simon Maddicks trabajó como mercenario antes de convertirse en agente encubierto para la Roxxon Oil. En el laboratorio mutagénico de la Corporación Brand, subsidiaria de la Roxxon, aumentaron la fuerza de Maddicks a niveles superhumanos, y le implantaron en la base de la columna vertebral un generador antigravitacional que le permitía volar.

Bajo su nueva identidad disfrazada de Urraca Asesina, la Roxxon asignó a Maddicks la misión de infiltrarse en el grupo subversivo llamado Conspiración. Esta misión le llevó a ser derrotado por el cazador de monstruos Ulysses BLOODSTONE.

Por fin, la Urraca se convirtió en agente libre, alquilando sus servicios o cometiendo crímenes por interés propio. En el transcurso de su carrera criminal ha combatido contra SPIDER-MAN, Caballero Luna (MOON KNIGHT) y Hulka (SHE-HULK). **PS**

Kincaid, Dr.

PRIMERA APARICIÓN *Thor #136 (enero, 1967)*
NOMBRE REAL Dr. Keith Kinkaid
OCUPACIÓN Médico **BASE** California
ALTURA 1,70 m **PESO** 70 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Es un humano normal, sin superpoderes. Posee la forma física normal en un hombre de su edad y peso.

Después de transformar temporalmente en diosa a Jane Foster, la amada de THOR, y de que esta fuera derrotada por el Desconocido (una criatura sin forma compuesta de miedo viviente), Odín (*ver* GODS OF ASGARD) la devolvió a la Tierra sin recuerdos de Thor ni de su álter ego, el Dr. Donald Blake. Foster empezó a trabajar con el Dr. Keith Kincaid y se enamoró de él, pues su personalidad y aspecto eran prácticamente idénticos a los de Blake. Se casaron y tuvieron un hijo llamado Kevin. Luego resultó que Odín había usado originalmente a Kincaid como modelo para el personaje de Don Blake creado como castigo para Thor. **TB**

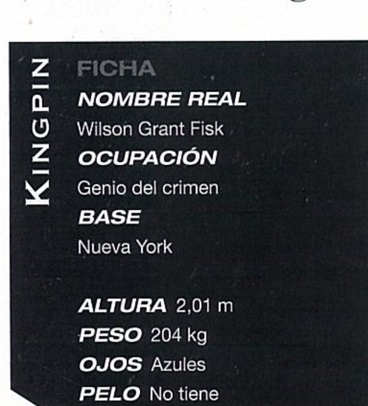
King, Hannibal

PRIMERA APARICIÓN *Tomb of Dracula #25 (octubre, 1974)*
NOMBRE REAL Hannibal King
OCUPACIÓN Investigador privado **BASE** Boston, Massachussetts
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Tiene todas las facultades propias de un vampiro, pero prefiere no usarlas debido a su aversión con respecto a su condición.

Hannibal King, investigador privado de poca monta, fue mordido por el vampiro Deacon Frost y tres días después se levantó de entre los muertos como vampiro. Repelido por su nueva condición, la fuerza de voluntad de King era tan fuerte que se refrenó de alimentarse con sangre humana. Retomada su carrera de detective, aunque uno que solo actuaba de noche, chocó con el señor de los vampiros, DRACULA, que lo condujo a la esfera del hombre llamado BLADE, quien tenía sus propios motivos de queja contra Deacon Frost. Juntos, persiguieron a Frost hasta su guarida y acabaron con su amenaza para siempre. A partir de entonces, King y Blade formalizaron su relación profesional, convirtiéndose en los Cazadores Nocturnos y dedicándose a dar caza y erradicar todo mal sobrenatural. **TB**

KINGPIN

Voluminoso genio criminal



KINGPIN

FICHA

NOMBRE REAL
Wilson Grant Fisk

OCUPACIÓN
Genio del crimen

BASE
Nueva York

ALTURA 2,01 m
PESO 204 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Vol 1 #50 (julio, 1967)

PODERES

Brillante mente criminal y soberbia destreza como luchador; su cuerpo, a pesar de ser enorme y pesado, está compuesto de puro músculo.

Fisk estaba tan enamorado de la bella Vanessa que aceptó renunciar a su vida criminal... hasta que intervino el destino.

ARGUMENTOS ESENCIALES

• *Daredevil Vol. 1 #227-233*
En el aclamado arco argumental *Born Again*, los malignos planes de Kingpin llevan a Daredevil al borde del colapso mental.

• *Daredevil Vol. 2 #46-50*
En un impactante giro de los acontecimientos, Daredevil derrota a Kingpin y se adueña de la célebre Cocina del Infierno de Nueva York.

Wilson Fisk, Kingpin, es el personaje más formidable del crimen organizado, y un enemigo perenne para los superhéroes SPIDER-MAN, Castigador (PUNISHER) y, con mayor frecuencia, DAREDEVIL. Las operaciones de Kingpin son globales, y los asesinos que le han hecho el trabajo sucio son legión, entre ellos BULLSEYE, ELEKTRA y María Tifoidea (TYPHOID MARY).

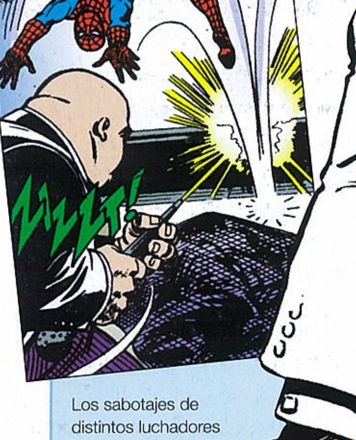
REY DE LOS BAJOS FONDOS

Cuando era joven, Fisk hinchó su cuerpo para devolver los golpes a los matones que le atormentaban; cometió su primer asesinato a los 12 años. A los 15, lideraba una banda callejera y empezó a llamarse "Rey del crimen". Empleado por el capo Don Rigoletto, acabó asesinándolo y asumiendo el control de sus operaciones. Se casó con Vanessa, una hermosa vividora, y tuvieron un hijo, Richard. Kingpin también se convirtió en guardián de Maya López (Eco), hija de uno de sus socios asesinados. Tras décadas en el poder, Kingpin organizó las distintas bandas de Nueva York y desafió a MAGGIA, desencadenando una guerra que Spiderman ayudó a terminar.

LUCHA POR EL PODER

Kingpin creía que su hijo Richard había muerto en un accidente de esquí. En realidad, Richard se había convertido en un señor del crimen rival, el Maquinador (SCHEMER), y atrajo a su padre a una alianza con una facción de HYDRA. Kingpin dejó atrás su imperio para llevar una nueva vida con Vanessa en Japón, pero regresó en busca de venganza tras la muerte aparente de su esposa. Entonces Richard Fisk se convirtió en un nuevo rival criminal, la Rosa (ROSE).

Tras enterarse de la identidad secreta de Daredevil, Kingpin destrozó la vida del héroe y a punto estuvo de matarlo. También participó en una guerra de bandas entre las familias de Nueva York, y derrotó a Cráneo Rojo (RED SKULL). El imperio de Kingpin se vino abajo cuando agentes de HYDRA dejaron en blanco sus cuentas bancarias y asaltaron su cuartel general, las torres Fisk. Pero reconstruyó su imperio a través del control de multinacionales como Industrias Fujikawa. Su hija adoptiva Eco le dejó ciego con un disparo en la cara, y sus más íntimos –incluido su hijo Richard– lo apuñalaron por la espalda varias veces, dándole por muerto. Vanessa cuidó de su marido, mató a Richard por traicionar a su padre y Kingpin volvió más poderoso que nunca. Sin embargo, recientemente Daredevil abatió a quien fue largo tiempo su némesis y se declaró *a sí mismo* el nuevo Kingpin. **DW**



Los sabotajes de distintos luchadores contra el crimen han obstaculizado el imperio ilícito de Kingpin.

El hijo de Kingpin, Richard Fisk, rivalizó con su padre como el enmascarado Rosa

La pura masa muscular hace a Kingpin sorprendentemente fuerte y duro, permitiéndole soportar los poderosos golpes de Spiderman.



Klaw

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #53 (agosto, 1966)*
NOMBRE REAL Ulysses Klaw
OCUPACIÓN Científico; criminal profesional **BASE** Móvil
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Puede convertir las ondas sónicas en materia y rehacer su cuerpo, que está compuesto por ondas de sonido. Capaz de proyectar sonidos ensordecedores y lanzar descargas conmocionadoras de ondas sónicas.

El físico Ulysses Klaw estaba trabajando en un dispositivo para convertir el sonido en objetos físicos, y necesitaba vibranium, un elemento que solo se halla en la nación africana de Wakanda. Viajó a ese país e intentó apoderarse del elemento, perteneciente al culto de Pantera Negra (BLACK PANTHER); pero la mano derecha de Klaw fue destruida en el combate por su propio cañón sónico. Finalmente, obtuvo el vibranium en el mercado negro, y para reemplazar su mano construyó una prótesis que podía convertir el sonido en materia. Ha combatido a menudo contra los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). **MT**

Knight, Misty

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up #1 (marzo, 1972,* sin identificar); Marvel Premiere #20 (enero, 1975, identificada)
NOMBRE REAL Misty Knight **OCUPACIÓN** Investigadora privada
BASE Investigaciones Nightwing, Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 62 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Es una luchadora entrenada cuyo brazo derecho ha sido reemplazado por uno biónico.

Oficial condecorada de policía en el pasado, los días de Misty Knight en el cuerpo llegaron a su fin cuando perdió el brazo derecho debido a una bomba terrorista. En reconocimiento por su valentía, Stark Internacional se encargó de que Misty recibiera una prótesis biónica para reemplazar el miembro perdido. Poco dispuesta a aceptar un puesto de oficina en el departamento de policía, Misty entró en el negocio de la investigación privada junto a su amiga, la samurái Colleen WING. Con el nombre Hijas del Dragón, las dos mujeres han compartido innumerables aventuras, a menudo en compañía del Hombre Poder (*ver* CAGE, LUKE) y del por mucho tiempo amante de Misty, Puño de Hierro (IRON FIST). **TB**

Kofi

PRIMERA APARICIÓN *Power Pack #16 (noviembre, 1985)*
NOMBRE REAL Lord Kofi Whitemane
OCUPACIÓN Estudiante **BASE** Mundo hogar de los kymelianos
ALTURA 1,52 m **PESO** Desconocido **OJOS** Rosas **PELO** Negro
PODERES Puede teleportarse cortas distancias; como otros kymelianos, tiene potencial para controlar masa, energía y gravedad, pero estas facultades aún están poco desarrolladas.

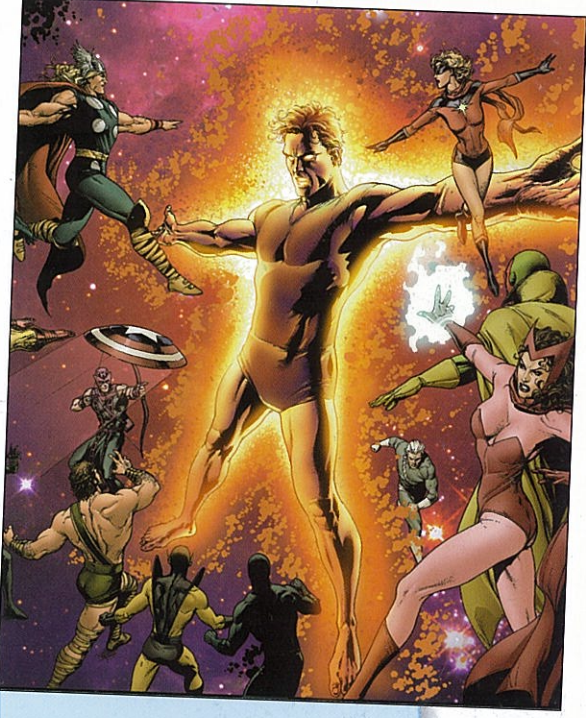
Joven miembro de la raza alienígena kymeliana, Kofi era hijo de lord Yrik Whitemane, embajador interestelar ante los zn'rx (*ver* SNARKS). A medida que Kofi crecía, lo hacía también su resentimiento por el tiempo y la energía que su padre dedicaba a su trabajo y le escatimaba a él. Las cosas llegaron a su punto crítico cuando Kofi descubrió un plan zn'rx para raptar al grupo de jóvenes superhéroes terrestres conocido como POWER PACK, con el objeto de usarlos en un arriesgado juego de poder. Kofi viajó a la Tierra y derrotó a los conspiradores, ganándose con su empeño la admiración del padre y fraguando la reconciliación entre ellos. **AD**



Korvac

PRIMERA APARICIÓN *Giant-Size Defenders #3 (enero, 1975)*
NOMBRE REAL Michael Korvak **OCUPACIÓN** Técnico informático; aspirante a amo del universo **BASE** Móvil **ALTURA** 1,90 m
PESO 104 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Poder cósmico de escala inimaginable. Capaz de viajar en el tiempo y de proyección astral; lanza de rayos de fuerza letal y absorbe energía de cualquier fuente.

Korvac procede del mismo siglo XXXI posible que los Guardianes de la Galaxia (GUARDIANS OF THE GALAXY). Cuando los badoon invadieron la Tierra, él ofreció rápidamente su ayuda a los conquistadores alienígenas, que recompensaron su lealtad amputándole la mitad inferior del cuerpo y reemplazándola por un módulo computerizado móvil. Sabedor del potencial de su nueva forma, Korvak empezó a conspirar contra los badoon. También se las ingenió para aspirar energía del Gran Maestro (GRANDMASTER) y absorbió el poder cósmico de la nave-mundo que perteneció a GALACTUS. Aparentemente omnipotente, viajó al siglo XX con la intención de reestructurar el universo a su imagen, pero más tarde fingió su propia muerte durante una batalla con los Vengadores (AVENGERS). **TD**



El nivel de poder cósmico de Michael Korvak le convertía en el igual de dioses como Odín y Zeus y de entidades alienígenas como el Coleccionista y el Gran Maestro.

Krang

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Annual #1 (1963)*
NOMBRE REAL Krang **OCUPACIÓN** Señor de la guerra
BASE Antes Atlantis; ahora móvil en el océano Atlántico
ALTURA 1,83 m **PESO** 132 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Como todos los atlantes, posee fuerza superhumana, branquias para respirar agua y otras adaptaciones físicas para la vida submarina.

Miembro de la milicia de Atlantis, Krang aspiró al trono de su nación submarina durante la larga ausencia de su príncipe NAMOR. Cuando este regresó finalmente, nombró a Krang señor de la guerra. Pero Krang organizó un golpe de estado, usurpó el trono y planeó la conquista del mundo de la superficie. Namor venció a Krang en combate singular y lo exilió de Atlantis. Desde entonces, Krang ha seguido conspirando contra Namor y Atlantis, y se ha aliado con ATTUMA y Byrrah, enemigos del Hombre Submarino. También cayó bajo la influencia de la Corona Serpiente y se alió con el segundo Escuadrón Serpiente de Víbora (VIPER). **PS**

Kraven

FICHA

NOMBRE REAL Sergei Kravinoff

OCUPACIÓN Cazador profesional y mercenario

BASE Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 107 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #15 (agosto, 1964)*

PODERES Fuerza, velocidad y agilidad aumentadas; rastreador experto y diestro combatiente cuerpo a cuerpo.

Sus padres eran aristócratas rusos que murieron cuando aún era niño. Sergei Kravinoff encontró trabajo en un safari africano, aprendiendo a rastrear y matar caza mayor. Un suero místico aumentó su fuerza y velocidad, y Kravinoff se convirtió en el mejor cazador del mundo. Después de anglicanizar su nombre, Kraven aceptó el desafío de su criminal hermanastro, el Camaleón (CHAMELEON), de cazar a la presa más peligrosa de todas: el superhéroe SPIDER-MAN.

Tras sufrir numerosas derrotas, tanto en solitario como formando parte de los Seis Siniestros (SINISTER SIX), Kraven narcotizó a Spiderman y lo enterró vivo. Luego adoptó la identidad del héroe en un intento por demostrarse a sí mismo que era el mejor luchador contra el crimen. Al final, convencido de que esa vida no albergaba retos adicionales, se mató de un tiro. Más tarde Spiderman ayudaría al espíritu de Kraven a encontrar el reposo final.

Vladimir, hijo de Kraven, actuó brevemente como el Cazador Macabro, mientras que su segundo hijo, Alyosha, se convirtió en el segundo Kraven el Cazador. **DW**

A pesar de sus modestos superpoderes, la destreza en combate de Kraven le permite enfrentarse a múltiples oponentes metahumanos.



Kraven es diestro con látigo, ballesta y todo tipo de armas blancas, además de ser un experto en todo tipo de combate sin armas

KREE *(PÁGINA SIGUIENTE)*

Kro

PRIMERA APARICIÓN *The Eternals Vol. 1 #1 (julio, 1976)*
NOMBRE REAL Kro
OCUPACIÓN Monarca de los desviantes de la Tierra
BASE Lemuria Desviante **ALTURA** 1,96 m **PESO** 145 kg
OJOS Rojos **PELO** No tiene. Posee barba negra
PODERES Fuerza superhumana; el control mental sobre su cuerpo le concede casi la inmortalidad, el poder de sanar de heridas graves y unas facultades metamorfas limitadas.

A diferencia de otros desviantes –ramificación de la humanidad–, Kro es prácticamente inmortal y ha vivido más de 20.000 años. Ocultó su longevidad fingiendo ser sus propios descendientes. Kro se enamoró de THENA, de los Eternos (ETERNALS), enemigos de los desviantes. Han permanecido casi siempre separados, pero hace unas décadas tuvieron dos hijos, los gemelos conocidos como Donald y Deborah Ritter. Antes señor de la guerra, Kro es hoy monarca de los desviantes de la Tierra. **PS**

Kulan Gath

PRIMERA APARICIÓN *Conan the Barbarian #15 (mayo, 1972)*
NOMBRE REAL Kulan Gath
OCUPACIÓN Hechicero **BASE** Móvil
ALTURA n/a **PESO** n/a **OJOS** Rojos **PELO** Moreno
PODERES Maneja la magia a muy alto nivel. Puede invocar a entidades demoniacas, controlar mentalmente a los individuos, proyectar rayos de energía mística y reestructurar carne y huesos.

Kulan Gath ostentó una elevada posición entre los hechiceros de Estigia durante la era Hiboria. Se casó con su encarnizada rival, la hechicera Vammatar, para obtener acceso a los Libros Encuadernados en Hierro de Shuma-Gorath; y juntos los abrieron, liberando a un demonio de las profundidades. Kulan Gath estudió además con el maestro hechicero Thoth-Amon, largo tiempo enemigo de Conan el Bárbaro. El cuerpo físico del mago ha sido matado más de una vez, pero su espíritu sobrevive siempre, a menudo en un collar, para esclavizar a otros. Se ha enfrentado con el Dr. Extraño (DR STRANGE), SPIDER-MAN, los Vengadores (THE AVENGERS) y Patrulla-X (X-MEN), entre otros. **MT**

Kurse

PRIMERA APARICIÓN *Thor #347 (septiembre, 1984,* como Algrim), *Secret Wars II #4 (octubre, 1985,* como Kurse)
NOMBRE REAL Valgoth, antes Algrim el Fuerte
OCUPACIÓN Entregado a la venganza **BASE** Asgard
ALTURA 2,13 m **PESO** 381 kg **OJOS** Amarillos **PELO** No tiene
PODERES Fuerza casi ilimitada e invulnerabilidad a cualquier daño. Puede sentir la presencia de sus presas a un mundo de distancia.

Kurse empezó su vida como Algrim el Fuerte, el más poderoso de los elfos oscuros que servían al rey Malekith. Elegido para combatir contra THOR en nombre de su señor, Algrim cayó en un foso de lava.

Su deseo de venganza era tan fuerte que sobrevivió, pero ya no recordaba quién era. El Todopoderoso (BEYONDER) decidió usar a Algrim para estudiar la venganza. Lo transformó en el inmensamente más poderoso Kurse, que persiguió a Thor a través de los Nueve Mundos. Finalmente, Kurse entendió que su verdadero enemigo era su antiguo señor, Malekith. Después de matarlo, su ansia de venganza quedó saciada, y Kurse se convirtió en espada protectora de Asgard y sus hijos, tomando el nombre de Valgoth. **TB**

KREE, THE

Constructores de imperios extraterrestres

Los kree son alienígenas de aspecto similar a los humanos, aunque poseen el doble de su fuerza y resistencia. Son originarios del planeta Hala, en el sistema Pama, ubicado en la Gran Nube de Magallanes. Comparten el planeta con otra especie inteligente, los cotati, similares a plantas. Los kree se componen de dos razas básicas: la original, de piel azul; y la de piel rosada, que surgió milenios después.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***"Operación Tormenta Galáctica" (crossover en 19 partes en Avengers, Avengers West Coast, Captain America, Iron Man, Quasar, Thor y Wonder Man)*** La guerra kree-shi'ar llega a su explosiva conclusión cuando una nega-bomba extermina a casi toda la sociedad kree.
- ***Maximum Security #1-3*** Una nueva especie galáctica, los ruul, resultan ser agentes kree que traman un plan para restaurar su diezmado imperio.

FICHA

BASE
Kree-Lar, sistema Turunal, Gran Nube de Magallanes

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #65 (agosto, 1967)

PODERES
Su fuerza y resistencia duplican a las humanas.

KREE, THE

AÑOS DE GUERRA



Las plataformas móviles de la infantería acorazada kree diezman al enemigo y protegen de los contraataques a sus operadores.

Hace casi un millón de años, los SKRULLS aterrizaron en Hala y establecieron una competición entre kree y cotati. Cuando los cotati resultaron victoriosos, los enfurecidos kree mataron al grupo de contacto, robaron la tecnología contenida en su nave e iniciaron la guerra kree-skrull que ha continuado durante eones. Se tomaron un especial interés por la Tierra, creando una rama de la humanidad conocida como inhumanos (INHUMANS). La sociedad kree era regida por la Inteligencia Suprema (SUPREME INTELLIGENCE), una consciencia computerizada compuesta por las mentes de los mejores pensadores kree. En épocas modernas, el oficial kree Mar-Vell reconoció la Tierra para una posible invasión, pero se pasó al bando terrestre como el superhéroe Capitán Marvel (CAPTAIN MARVEL).

Naves de guerra erizadas de armamento forman la flota defensiva kree y sus cuerpos de choque expedicionarios.

Los guerreros dominan la sociedad kree. Otras profesiones estimadas son la política y la científica, pues ambas pueden usar sus talentos únicos para aumentar la gloria del imperio kree

EVOLUCIÓN KREE

Durante la guerra kree-shi'ar, conflicto posterior llamado en ocasiones Operación Tormenta Galáctica, la Inteligencia Suprema preparó la detonación de una nega-bomba en el espacio kree con la idea de acelerar la evolución de la especie. Murieron alrededor del noventa por ciento de los kree, y los supervivientes acabaron como siervos de los SHI'AR. Los Vengadores (AVENGERS) ejecutaron a la Inteligencia Suprema, pero esta sobrevivió y, valiéndose del Cristal de la Eternidad, aceleró la evolución de algunos kree en una nueva raza, la ruul, que podía producir espontáneamente adaptaciones como la facultad de volar o la de respirar bajo el agua. Durante la etapa de Vengadores Desunidos, Ojo de Halcón (HAWKEYE) pareció morir luchando contra una fuerza invasora kree, pero probablemente estos eran una manifestación de los formidables poderes de deformación de la realidad de la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH). **DW**



gación

PODERES

futuro con

Los kree han creado muchas maravillas tecnológicas, incluidos los centinelas y el psico-magnetrón, que puede conjurar cualquier arma de la historia kree.

Lady Deathstrike

Lady Deathstrike

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Dama Mortal

NOMBRE REAL
Yuriko Oyama

OCUPACIÓN
Asesina; presidenta de Oyama Heavy Industries

BASE
Japón; luego móvil

ALTURA 1,75 m
PESO 58 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #197 (agosto, 1983)

PODERES
Ciborg a cuyos huesos se han añadido moléculas de adamántium, haciéndolos irrompibles. Sus dedos han sido reemplazados por garras de adamántium. Puede entrar en interfaz con los ordenadores.

Yuriko Oyama es hija de Lord Viento Oscuro, un científico japonés que creó un procedimiento para unir el adamántium (metal indestructible) al hueso humano. Buscando vengarse de su padre por la muerte de sus hermanos y las cicatrices de su cara, Yuriko unió sus fuerzas con las del campeón enmascarado Daredevil contra su padre. Mató a Lord Viento Oscuro justo cuando él estaba a punto de asesinar a Daredevil. Entonces Kira, hombre al que amaba y miembro del ejército privado de Viento Oscuro, se suicidó.

Oyama creía que el secreto del proceso ideado por su padre había sido robado y usado para añadir adamántium al esqueleto de Lobezno (Wolverine).



Dama Mortal no es solo una maestra en artes marciales japonesas, sino que, como ciborg, tiene fuerza, velocidad y agilidad aumentadas.

Ciborg Asesina

Bajo la identidad de la guerrera samurái Dama Mortal, Oyama intentó matar a Lobezno y quitarle el esqueleto. Sin embargo, fue derrotada por una amiga de Lobezno, Heather Hudson, bajo la identidad enmascarada de Vindicador (Vindicator).

Posteriormente, Dama Mortal fue convertida en ciborg por el ser extradimensional Espiral (Spiral). Bajo esta nueva forma, el propio esqueleto de Dama Mortal había sido reforzado con adamántium.

Aunque Dama Mortal dirigía Oyama Heavy Industries, también trabajaba como asesina profesional. Durante un tiempo fue miembro de los Cosechadores (Reavers), el grupo de ciborgs de Donald Pierce. Ella cortó las piernas del héroe japonés Fuego Solar (Sunfire). Lobezno sigue siendo su principal adversario. **PS**



Como su archienemigo Lobezno, Dama Mortal también tiene adamántium añadido a su esqueleto, y garras de adamántium. En estado normal miden 30 cm, pero puede extenderlas al doble de esa longitud.

Lava Men

NOMBRE ESPAÑOL Hombres Lava
PRIMERA APARICIÓN *Journey Into Mystery #97 (octubre, 1963)*
BASE Varias; subterráneos profundos **ALTURA** Hasta 6 m
PESO Desconocido **OJOS** Negros **PELO** No tienen
PODERES Capaces de permanecer en la lava fundida; liberan calor constante a su alrededor; poseen el doble de fuerza que un humano normal; capacidad de transformarse en gigantes.

Moldeados en su forma actual por un demonio desconocido, los Hombres Lava descendían originalmente de los gortokianos, una rama de la humanidad modificada genéticamente. Existen dos tribus conocidas de Hombres Lava. Durante un tiempo, la primera fue liderada por un chamán conocido como Jinku, pero su reinado terminó cuando Thor frustró su intento de activar todos los volcanes de la Tierra. La segunda tribu vive en cavernas bajo el centro de investigación Proyecto Pegaso. Los investigadores observaron su existencia cuando las criaturas fueron perturbadas por un proyecto de perforación. Los Vengadores (Avengers) resolvieron la situación y los Hombres Lava no han vuelto a ser vistos de entonces. **AD**



Leap-Frog

NOMBRE ESPAÑOL Rana Saltarina
PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #25 (febrero, 1967)*
NOMBRE REAL Vincent Patilio
OCUPACIÓN Inventor; criminal profesional **BASE** Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones **PELO** Gris
PODERES Los resortes eléctricos de sus botas le permiten dar saltos de hasta 18 m de altura; un exoesqueleto le proporciona fuerza aumentada.

Vincent Patilio empezó como inventor de juguetes antes de ver la oportunidad de hacer dinero al crear unos resortes saltadores activados eléctricamente. Diseñó un traje de rana y se embarcó en una carrera criminal con el nombre de Rana Saltarina. Se topó con una cadena de patéticos contratiempos, entre ellos una desastrosa temporada con los Emisarios del Mal de Electro y numerosas humillaciones a manos de Daredevil y Spider-Man. Más tarde, Eugene, hijo de Vincent, se puso el traje de su padre y se convirtió en el Hombre Rana (Frog-Man), identidad que Vincent ha asumido alguna vez mientras continúa con su modesta profesión. **DW**

Leader



Bruce Banner comparte los momentos finales del Líder en el mundo físico y es testigo de su ascensión a un nuevo plano de existencia.

Tras abandonar los estudios, Samuel Sterns obtuvo un trabajo insignificante en una instalación de investigación del gobierno de EE UU, donde un accidente provocó que su cuerpo fuera bombardeado por una intensa radiación gamma. En los días siguientes, Sterns desarrolló una insaciable sed de conocimiento y, a medida que su inteligencia se expandía a una velocidad vertiginosa, lo hacía también su cráneo.

Desgraciadamente, el incremento de capacidad intelectual de Sterns no fue acompañado por una maduración emocional. Indignado por la corrupción del gobierno, decidió que él debía dirigir la raza humana, y se rediseñó a sí mismo como el Líder.

Los esfuerzos del Líder por dominar el mundo han sido frustrados a lo largo de los años por Hulk y socavados por su propia impaciencia. Ha combatido al coloso verde con robots humanoides, e incluso se enfrentó a supervillanos como Rhino y el Glob, pero la dominación global ha seguido eludiéndole. Sin embargo, ha tenido algunos éxitos, en especial la construcción de Freehold, una ciudad utópica oculta bajo el norte de Canadá.

Individuo cada vez más aislado, el Líder llegó a pensar que solo Hulk le comprendía verdaderamente. Creyendo que su cerebro estaba a punto de ascender a un plano superior, pidió a Banner que fuera hasta él. ¿Encontró la iluminación que había anticipado? Puede que sea demasiado pronto para decirlo. **AD**

Leader, The

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Líder

NOMBRE REAL
Samuel Sterns

OCUPACIÓN
Aspirante a conquistador del mundo

BASE
Otra dimensión

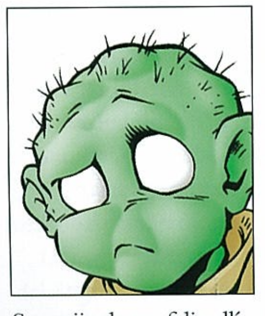
ALTURA 1,77 m
PESO 64 kg
OJOS Verdes
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales to Astonish #62 (diciembre, 1964)

PODERES
Inteligencia superhumana, varias veces la de un genio; con una memoria increíble para hechos e información. Especializado en crear robots, sistemas informáticos y armas de alta tecnología. Ha ideado métodos de control telepático.

Leech

NOMBRE ESPAÑOL Sanguijuela
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #179 (marzo, 1984)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Varias **ALTURA** 1,24 m
PESO 30 kg **OJOS** Amarillos **PELO** No tiene
PODERES Puede anular los poderes de cualquier superhéroe o villano, mutante o no, que se acerque a 9 m de él.



Abandonado por sus padres cuando descubrieron que era un mutante, Sanguijuela fue hallado por Calibán, quien lo crió en una comunidad de mutantes conocidos como los Morlocks que vivían en las cloacas de Manhattan. Sanguijuela era feliz allí… hasta que Mr. Siniestro (Mister Sinister) envió a los Merodeadores (Marauders) para exterminar a los morlocks. Sanguijuela fue salvado por Power Pack y Factor-X (X-Factor). El niño de piel verde vivió con Factor-X como un componente más de su equipo juvenil, los X-Terminadores; luego se unió a Generación-X (Generation X) y a un grupo de niños intrépidos conocidos como Exploradores. **TB**

Leeds, Betty Brant

Betty fue la auténtica primera novia de Peter Parker (Spider-Man) y, cuando su relación terminó, se casó con el periodista del *Daily Bugle* Ned Leeds. La obsesión de Ned por su trabajo era causa de tensión constante, de la que él culpaba a Spiderman. Ella quedó consternada al descubrir que Ned se había convertido en el maligno Duende (Hobgoblin), y sufrió un colapso mental cuando este murió. Desde entonces, Betty ha reconstruido su vida, haciéndose periodista de investigación. Ella descubrió que Roderick Kingsley había sido el Duende original. Habiendo experimentado lo peor de la vida, Betty puede mirar ahora al futuro con confianza. **AD**

Leeds, Betty Brant

FICHA

NOMBRE REAL
Betty Brant Leeds

OCUPACIÓN
Periodista de investigación

BASE
Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #4 (septiembre, 1963)

PODERES
Experta reportera de investigación con una fuerte personalidad y un corazón enormemente generoso.

Kree, The

Constructores de imperios extraterrestres

Los kree son alienígenas de aspecto similar a los humanos, aunque poseen el doble de su fuerza y resistencia. Son originarios del planeta Hala, en el sistema Pama, ubicado en la Gran Nube de Magallanes. Comparten el planeta con otra especie inteligente, los cotati, similares a plantas. Los kree se componen de dos razas básicas: la original, de piel azul; y la de piel rosada, que surgió milenios después.



Las plataformas móviles de la infantería acorazada kree diezman al enemigo y protegen de los contraataques a sus operadores.

Años de guerra

Hace casi un millón de años, los Skrulls aterrizaron en Hala y establecieron una competición entre kree y cotati. Cuando los cotati resultaron victoriosos, los enfurecidos kree mataron al grupo de contacto, robaron la tecnología contenida en su nave e iniciaron la guerra kree-skrull que ha continuado durante eones. Se tomaron un especial interés por la Tierra, creando una rama de la humanidad conocida como inhumanos (Inhumans). La sociedad kree era regida por la Inteligencia Suprema (Supreme Intelligence), una consciencia computerizada compuesta por las mentes de los mejores pensadores kree. En épocas modernas, el oficial kree Mar-Vell reconoció la Tierra para una posible invasión, pero se pasó al bando terrestre como el superhéroe Capitán Marvel (Captain Marvel).

Evolución kree

Durante la guerra kree-shi'ar, conflicto posterior llamado en ocasiones Operación Tormenta Galáctica, la Inteligencia Suprema preparó la detonación de una nega-bomba en el espacio kree con la idea de acelerar la evolución de la especie. Murieron alrededor del noventa por ciento de los kree, y los supervivientes acabaron como siervos de los Shi'ar. Los Vengadores (Avengers) ejecutaron a la Inteligencia Suprema, pero esta sobrevivió y, valiéndose del Cristal de la Eternidad, aceleró la evolución de algunos kree en una nueva raza, la ruul, que podía producir espontáneamente adaptaciones como la facultad de volar o la de respirar bajo el agua. Durante la etapa de Vengadores Desunidos, Ojo de Halcón (Hawkeye) pareció morir luchando contra una fuerza invasora kree, pero probablemente estos eran una manifestación de los formidables poderes de deformación de la realidad de la Bruja Escarlata (Scarlet Witch). **DW**



Los kree han creado muchas maravillas tecnológicas, incluidos los centinelas y el psico-magnetrón, que puede conjurar cualquier arma de la historia kree.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***"Operación Tormenta Galáctica" (crossover en 19 partes en Avengers, Avengers West Coast, Captain America, Iron Man, Quasar, Thor y Wonder Man)*** La guerra kree-shi'ar llega a su explosiva conclusión cuando una nega-bomba extermina a casi toda la sociedad kree.
- ***Maximum Security #1-3*** Una nueva especie galáctica, los ruul, resultan ser agentes kree que traman un plan para restaurar su diezmado imperio.

Naves de guerra erizadas de armamento forman la flota defensiva kree y sus cuerpos de choque expedicionarios.

FICHA

BASE

Kree-Lar, sistema Turunal, Gran Nube de Magallanes

PRIMERA APARICIÓN

Fantastic Four Vol. 1 #65 (agosto, 1967)

KREE, THE

PODERES

Su fuerza y resistencia duplican a las humanas.

Los guerreros dominan la sociedad kree. Otras profesiones estimadas son la política y la científica, pues ambas pueden usar sus talentos únicos para aumentar la gloria del imperio kree



Bruce Banner comparte los momentos finales del Líder en el mundo físico y es testigo de su ascensión a un nuevo plano de existencia.

Leader

Tras abandonar los estudios, Samuel Sterns obtuvo un trabajo insignificante en una instalación de investigación del gobierno de EE UU, donde un accidente provocó que su cuerpo fuera bombardeado por una intensa radiación gamma. En los días siguientes, Sterns desarrolló una insaciable sed de conocimiento y, a medida que su inteligencia se expandía a una velocidad vertiginosa, lo hacía también su cráneo.

Desgraciadamente, el incremento de capacidad intelectual de Sterns no fue acompañado por una maduración emocional. Indignado por la corrupción del gobierno, decidió que él debía dirigir la raza humana, y se rediseñó a sí mismo como el Líder.

Los esfuerzos del Líder por dominar el mundo han sido frustrados a lo largo de los años por Hulk y socavados por su propia impaciencia. Ha combatido al coloso verde con robots humanoides, e incluso se enfrentó a supervillanos como Rhino y el Glob, pero la dominación global ha seguido eludiéndole. Sin embargo, ha tenido algunos éxitos, en especial la construcción de Freehold, una ciudad utópica oculta bajo el norte de Canadá.

Individuo cada vez más aislado, el Líder llegó a pensar que solo Hulk le comprendía verdaderamente. Creyendo que su cerebro estaba a punto de ascender a un plano superior, pidió a Banner que fuera hasta él. ¿Encontró la iluminación que había anticipado? Puede que sea demasiado pronto para decirlo. **AD**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Líder

NOMBRE REAL
Samuel Sterns

OCUPACIÓN
Aspirante a conquistador del mundo

BASE
Otra dimensión

ALTURA 1,77 m
PESO 64 kg
OJOS Verdes
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales to Astonish #62 (diciembre, 1964)

PODERES
Inteligencia superhumana, varias veces la de un genio; con una memoria increíble para hechos e información. Especializado en crear robots, sistemas informáticos y armas de alta tecnología. Ha ideado métodos de control telepático.

Leech

NOMBRE ESPAÑOL Sanguijuela
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #179 (marzo, 1984)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Varias **ALTURA** 1,24 m
PESO 30 kg **OJOS** Amarillos **PELO** No tiene
PODERES Puede anular los poderes de cualquier superhéroe o villano, mutante o no, que se acerque a 9 m de él.



Abandonado por sus padres cuando descubrieron que era un mutante, Sanguijuela fue hallado por Calibán, quien lo crió en una comunidad de mutantes conocidos como los Morlocks que vivían en las cloacas de Manhattan. Sanguijuela era feliz allí… hasta que Mr. Siniestro (Mister Sinister) envió a los Merodeadores (Marauders) para exterminar a los morlocks. Sanguijuela fue salvado por Power Pack y Factor-X (X-Factor). El niño de piel verde vivió con Factor-X como un componente más de su equipo juvenil, los X-Terminadores; luego se unió a Generación-X (Generation X) y a un grupo de niños intrépidos conocidos como Exploradores. **TB**

Leeds, Betty Brant

Betty fue la auténtica primera novia de Peter Parker (Spider-Man) y, cuando su relación terminó, se casó con el periodista del *Daily Bugle* Ned Leeds. La obsesión de Ned por su trabajo era causa de tensión constante, de la que él culpaba a Spiderman. Ella quedó consternada al descubrir que Ned se había convertido en el maligno Duende (Hobgoblin), y sufrió un colapso mental cuando este murió. Desde entonces, Betty ha reconstruido su vida, haciéndose periodista de investigación. Ella descubrió que Roderick Kingsley había sido el Duende original. Habiendo experimentado lo peor de la vida, Betty puede mirar ahora al futuro con confianza. **AD**

FICHA

NOMBRE REAL
Betty Brant Leeds

OCUPACIÓN
Periodista de investigación

BASE
Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #4 (septiembre, 1963)

PODERES
Experta reportera de investigación con una fuerte personalidad y un corazón enormemente generoso.

Left-Winger

NOMBRE ESPAÑOL Ala Izquierda

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #323 (noviembre, 1986)*

NOMBRE REAL Hector Lennox

OCUPACIÓN Ex luchador **BASE** Móvil **ALTURA** 1,96 m

PESO 120 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno

PODERES Posee fuerza y resistencia superhumanas gracias al programa de aumento de fuerza del Agente de Poder.

Cuando su ex compañero de armas (*ver* US Agent) se convirtió en el Superpatriota, Lennox pasó a ser uno de sus Valientes Comandos Urbanos ("Buckies"). Entonces Walker fue seleccionado para reemplazar a Steve Rogers como Capitán América (Captain America). Enfurecidos, Lennox y su colega Jerome Johnson asumieron los papeles de Ala Izquierda y Ala Derecha, y decidieron destruir la ocupación de Walker como Capitán América. Revelaron la verdadera identidad de Walker ante los medios; como consecuencia de ello, los padres de este fueron asesinados, y él juró vengarse. En una explosión posterior Ala Izquierda quedó tan gravemente quemado que decidió quitarse la vida. **TB**

Legion

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #25 (marzo, 1985)*

NOMBRE REAL David Charles Haller **OCUPACIÓN** Estudiante

BASE Isla Muir, frente a las costas de Escocia **ALTURA** 1,75 m

PESO 59 kg **OJOS** (izquierda) verde; (derecha) azul **PELO** Moreno

PODERES Facultades telepáticas; la telequinesis le permite elevar objetos y protegerse con campos de fuerza; también puede iniciar incendios con la mente.

Hace algún tiempo, una relación entre Charles Xavier (Professor X) y Gabrielle Haller dio lugar al nacimiento de un niño, David, aunque pasaron años antes de que Xavier lo supiera. Cuando tenía diez años, las facultades de David empezaron a emerger. Desarrolló múltiples personalidades, cada una de las cuales controlaba distintos poderes. Su condición psicológica fue deteriorándose gradualmente, pero David estaría ya hacia el final de la adolescencia antes de que le pidieran ayuda a Xavier y descubriera finalmente que se trataba de su hijo. Con la ayuda de su padre, la personalidad central de David se reafirmó, permitiéndole vivir una vida más feliz. **AD**

Legion of the Unliving
(página siguiente)

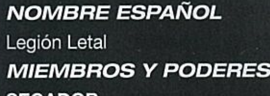
Lethal Legion

Cuando Simon Williams (*ver* Wonder Man) sacrificó su vida para salvar a los Vengadores (Avengers), su altruismo tuvo consecuencias incalculables. Su afligido hermano Eric culpó a los Vengadores por la muerte de Simon y, decidido a destruirlos, adoptó el uniforme del Segador (Grim Reaper) y formó la Legión Letal de Supervillanos. Los intentos de la Legión acabaron en fracaso, mientras que la propia hostilidad de Eric hacia los Vengadores se reducía tras la resurrección de su hermano. Sin embargo, la Legión Letal sobrevivió bajo el liderazgo del Conde Nefaria (Count Nefaria). No muy cooperativo, Nefaria robó los poderes de los legionarios, pero a pesar de sus facultades aumentadas fue derrotado.

Después de la muerte del Segador; el nombre de la Legión fue adoptado por el señor demonio Satannish, que resucitó a varios personajes históricos –entre ellos Josef Stalin y Heinrich Himmler– para capturar las almas de los Vengadores. Aunque este plan también fue frustrado, el nombre Legión Letal aún sigue inspirando miedo. **AD**

CLAVE
1. Láser Viviente
2. Hombre Poder
3. Espadachín
4. Segador
5. Hombre Mono

FICHA



NOMBRE ESPAÑOL
Legión Letal

MIEMBROS Y PODERES

SEGADOR
Una guadaña mecánica reemplaza su mano derecha.

LÁSER VIVIENTE
Una colección de partículas de luz en posesión de consciencia humana.

HOMBRE MONO (M'BAKU)
Fuerza, resistencia y agilidad superhumanas.

HOMBRE PODER (ERIK JOSTEN)
Puede crecer desde 1,83 m hasta 18 m, y aumentar su fuerza en proporción.

ESPADACHÍN
Soberbio atleta y maestro con la espada.

CONDE NEFARIA
Fuerza y velocidad superhumanas; vuelo.

TORBELLINO
Consigue velocidad superhumana girando el cuerpo.

ULTRÓN
Robot con fuerza y velocidad inmensas, dotado de armas mortíferas.

GARRA NEGRA
Puede crear y controlar zombis.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #78 (julio, 1970)

Libra

PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #72 (enero, 1970)*

NOMBRE REAL Gustav Brandt

OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m

PESO 88 kg **OJOS** No tiene (antes azules) **PELO** Rubio

PODERES Diestro artista marcial; visión psíquica; puede acceder a un "Lugar entre Lugares" para teleportarse.

Gustav Brandt trabajó como mercenario en Asia, donde tuvo una hija –más tarde concocida como Mantis–, antes de perder la vista en el incendio que mató a su esposa. Un grupo pacifista llamado Monjes de Pama le enseñó a ver por medios psíquicos; pero, dado que era un soldado, le quitaron a su hija para educarla ellos mismos. Más tarde, el grupo criminal Zodiaco reclutó a Brandt como cerebro criminal, y tomó el nombre de Libra. Su facultad para acceder al "Lugar entre Lugares" le permitía desaparecer y aparecer a voluntad, y varias veces se desvaneció de forma súbita y misteriosa mientras cumplía penas en prisión. Libra acabó reuniéndose brevemente con su hija. Se consideraba a sí mismo el punto de equilibrio entre el bien y el mal, y actuaba en consecuencia, cambiando de bando para ayudar a los Vengadores (Avengers) y a Kang contra las fuerzas de Inmortus (Immortus) y los Guardianes (Time Keepers). **DW**



Legion of the Unliving

¡Los no muertos están en marcha!



LA LEGIÓN ORIGINAL
1 Hombre Maravilla *2* Medianoche
3 Barón Zemo
4 Antorcha Humana
5 Holandés Errante
6 Monstruo de Frankestein

La Legión de los No Vivos es enemiga de los Vengadores (Avengers); sus filas están formadas por héroes y villanos muertos, reunidos por entidades exteriores. Los miembros han aparecido de diversas formas, como duplicados o zombis animados y, más perturbador aún, han incluido a antiguos Vengadores. Kang el Conquistador, aliado con Inmortus (Immortus), reunió la Legión original. Recorrió el flujo temporal para reunir al monstruo de Frankenstein, Medianoche, Holandés Errante, el villano convertido en héroe Hombre Maravilla (Wonder Man), Barón Zemo y la heroica Antorcha Humana (Human Torch).

VENCIDOS

A pesar de sus poderes combinados, la Legión de Kang no logró derrotar a los Vengadores, e Inmortus –tras abatir al renegado Kang– devolvió a los miembros de la Legión a sus lugares propios en el flujo temporal.

La segunda Legión de los No Vivos fue resultado de los esfuerzos del Gran Maestro (Grandmaster), que reunió personajes como Bucky Barnes, Espadachín (Swordsman), Capitán Marvel (Captain Mar-Vell), Korvak, Drácula y Guardián Rojo (Red Guardian) para guardar las "bombas de vida" que amenazaban con aniquilar el universo. A medida que los Vengadores luchaban por frustrar los planes del Gran Maestro, sus miembros caídos se unían a las filas de la Legión de los No Vivos. Afortunadamente, todos los Vengadores volvieron a la vida tras la resolución de la crisis.



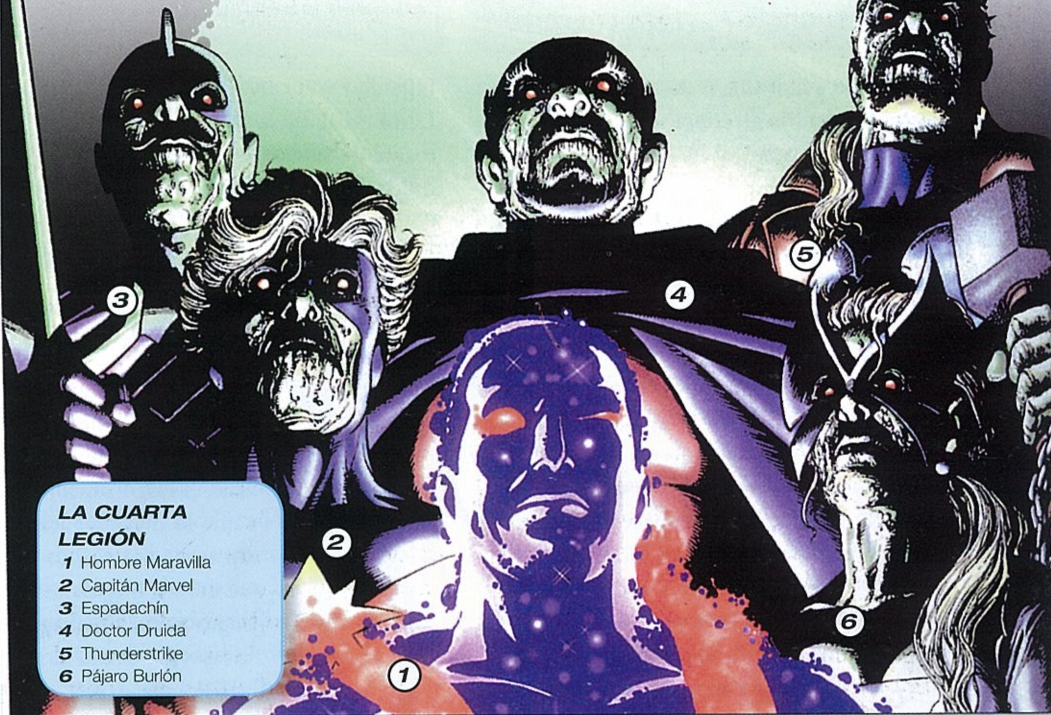
LA SEGUNDA LEGIÓN
1 Espadachín *2* Halcón Nocturno *3* Verdugo *4* Terrax
5 Hiperión *6* Duende Verde *7* Korvak *8* Víbora Mortal
9 Drácula *10* Bucky Barnes *11* Caballero Negro
12 Capitán Marvel *13* Barón Sangre
14 Drax el Destructor *15* Guardián Rojo

LA TERCERA LEGIÓN
1 Iron Man (Arno Stark)
2 Segador
3 Espadachín
4 Ala Izquierda
5 Ala Derecha
6 Oort, el Cometa Viviente

Nunca digas muerto

Una tercera Legión incluyó personajes tan notables como Segador (Grim Reaper), el Caballero Negro (Black Knight, Nathan Garrett) y Toro. Fueron reunidos por Inmortus para ayudarle a capturar a la Bruja Escarlata (Scarlet Witch). Después del fracaso de Inmortus, el no muerto Segador obtuvo poder adicional del demonio Lloigoroth y reunió una cuarta versión de la Legión de los No Vivos. Esta incluía copias de villanos como el Conde Nefaria (Count Nefaria) e Inferno, pero este grupo también encontró la derrota a manos de los Vengadores.

La quinta Legión de los No Vivos volvió a reunir peones del Segador contra los Vengadores. Estaba compuesta por héroes muertos: Capitán Marvel, Doctor Druida, Gata Infernal (Hellcat), Pájaro Burlón (Mockingbird), Espadachín, Hombre Maravilla y Thunderstrike (Eric Masterson). La Bruja Escarlata usó sus poderes para enviar los espíritus de esta Legión al más allá, y su amor por el Hombre Maravilla devolvió a este a la vida. De forma análoga, el Hombre Maravilla recuperó la forma física completa de su hermano, el Segador, terminando así con su amenaza. **DW**



LA CUARTA LEGIÓN
1 Hombre Maravilla
2 Capitán Marvel
3 Espadachín
4 Doctor Druida
5 Thunderstrike
6 Pájaro Burlón

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Legión de los No Vivos

MIEMBROS ORIGINALES Y PODERES
KANG EL CONQUISTADOR
Señor de los viajes en el tiempo.
MONSTRUO DE FRANKENSTEIN
Fuerza aumentada; resistencia al daño físico.
BARÓN ZEMO
(Heinrich Zemo)
Longevidad extendida; brillante mente criminal.
HOMBRE MARAVILLA
Vuelo; fuerza aumentada; cuerpo bañado en energía iónica.
ANTORCHA HUMANA
(Jim Hammond)
Vuelo; proyección de fuego.
HOLANDÉS ERRANTE
Proyección de rayos de energía.
MEDIANOCHE
Maestro de artes marciales.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #131
(enero, 1975)

LIFEGUARD

NOMBRE ESPAÑOL Salvavidas
PRIMERA APARICIÓN *X-Treme X-Men #6 (diciembre, 2001)*
NOMBRE REAL Heather Cameron
OCUPACIÓN Miembro de la Corporación-X **BASE** Mumbai, India
ALTURA 1,77 m **PESO** 71 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Habilidades biomórficas: sus poderes se adaptan a las circunstancias. En el pasado le crecieron alas, brazos extra, y desarrolló la capacidad de respirar bajo el agua.

Objetivo de las tríadas chinas, solo la intervención de Patrulla-X (X-MEN) salvó las vidas de Heather Cameron y su hermano Davis. Obligada a revelar sus facultades mutantes durante este encuentro, Heather fue invitada a dejar su trabajo como socorrista en Australia para unirse a la Patrulla. A medida que los poderes de Heather se desarrollaban, su aspecto cambiaba, haciéndose cada vez más alienígena, y empezó a resultar evidente que su madre pertenecía a la raza SHI'AR. Incapaz de afrontar esta revelación, Davis desapareció; Heather dejó el equipo para encontrar a su hermano.

Actualmente trabaja en la Corporación-X de Mumbai, pero aún no se sabe si ha llegado a encontrar a Davis. **AD**

LIGHTMASTER

NOMBRE ESPAÑOL Amo de la Luz
PRIMERA APARICIÓN *Peter Parker, the Spectacular Spider-Man #1 (diciembre, 1976)* **NOMBRE REAL** Dr. Edward Lansky
OCUPACIÓN Profesor de física **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Capacidad de generar luz, incluida la láser, y para crear objetos sólidos sencillos a partir de la luz; puede volar.

Con el objeto de evitar una reducción del presupuesto que podría afectar a su posición en la Universidad Empire State, el Dr. Edward Lansky se puso un traje de alta tecnología diseñado para sacar el máximo partido de la luz, y se convirtió en el criminal Amo de la Luz. Su intención era tomar como rehenes a varios cargos políticos claves, pero SPIDER-MAN frustró sus planes. El traje de Lansky resultó dañado durante la confrontación, transformándolo en un ser de energía. El Amo de la Luz ha vuelto a aparecer después, intentando sacar provecho de sus poderes basados en la luz. Pero siempre ha habido héroes como DAZZLER, QUÁSAR, CABLE y el ya mencionado Spiderman, que han conseguido apagarle la bombilla. **TD**

LILITH

PRIMERA APARICIÓN *Ghost Rider #98 (agosto, 1992)*
NOMBRE REAL Kiskillilla **OCUPACIÓN** Diosa sumeria
BASE Dimensión de las Sombras, Atlantis
ALTURA 1,83 m **PESO** 64 kg **OJOS** Amarillos **PELO** Moreno
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; maneja las fuerzas oscuras del universo. Puede invocar a sus hijos desde otras dimensiones, dándoles nuevos cuerpos en la Tierra.

Se cree que Lilith es hija de Aehr, el antiguo dios de la oscuridad. Vivió en la isla de Atlantis y sobrevivió a su destrucción, escapando en forma de demonio de la tormenta hacia el desierto más allá del río Éufrates. Más tarde, fue confundida con Tiamat, y los hechiceros atlantes la aprisionaron en el vientre de un leviatán. Al salir de allí, Lilith tuvo una vision del futuro en la que sus hijos, los lilin, eran abatidos por el segundo Motorista Fantasma (GHOST RIDER) y Johnny Blaze. Entonces viajó a través de un portal dimensional para reunir a sus hijos. Más tarde, Lilith y los lilin entrarían en conflicto con el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE). **AD**



LILITH

PRIMERA APARICIÓN *Giant-Size Chillers Vol. 1 #1 (junio, 1974)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Sur de Francia
ALTURA 1,83 m **PESO** 57 kg **OJOS** Rojos **PELO** Moreno
PODERES Única entre los vampiros, Lilith puede caminar bajo la luz de sol y no resulta afectada por los talismanes religiosos; fuerza sobrehumana; facultades hipnóticas; puede transformarse en murciélago.

Hija de DRÁCULA y de Zofía, su primera esposa, Lilith odiaba a su padre por expulsarla junto a su madre de su castillo y por llevar a esta al suicidio. Lilith fue criada por una gitana, llamada Gretchin. Cuando Drácula mató a su hijo, Gretchin usó la magia para convertir a Lilith en vampira, condenándola a dar caza a su padre durante el resto de su vida.

Lilith persiguió y combatió a Drácula durante siglos hasta que, en la culminante confrontación final, él rasgó su camisa y la incitó a que lo matara. Para su consternación, Lilith descubrió que era incapaz de asesinar a su propio padre. Se resignó ante su fracaso y se retiró al sur de Francia. **AD**

LIPSCOMBE, DR. ANGELA

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk Vol. 3 #12 (marzo, 2000)*
NOMBRE REAL Angela Lipscombe
OCUPACIÓN Neuropsiquiatra **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 57 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Genio de la neuropsiquiatría; bondadosa y amiga leal y valiente de Bruce Banner cuando más le necesita.

Angela Lipscombe y Bruce Banner (*ver* HULK) se comprometieron en la Facultad de Medicina, pero Banner rompió la relación, envidioso de que Angela recibiera una codiciada beca para estudios de posgrado y él no. La doctora Lipscombe se convertiría en uno de los mayores expertos mundiales en el campo de la neuropsiquiatría. Años después, Banner la buscó, presa de su terrible angustia, cuando creyó haber contraído una enfermedad incurable. Lipscombe aprovechó la oportunidad para estudiar las extrañas y perturbadoras personalidades múltiples que Banner exhibía como Hulk. Ella es compañera de DOC SAMSON. **DW**



Living Laser

NOMBRE ESPAÑOL Láser Viviente

PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #34 (noviembre, 1966)*

NOMBRE REAL Arthur Parks **OCUPACIÓN** Criminal

BASE Móvil **ALTURA** 1,80 m **PESO** (antes) 57 kg

OJOS (antes) Azules **PELO** (antes) Castaño

PODERES Compuesto totalmente de luz, puede viajar a velocidad lumínica o transformarse en un láser ofensivo.



El técnico Arthur Parks se ató proyectores láser a las muñecas para convertirse en el criminal disfrazado Láser Viviente.

Obsesionado con la hermosa Avispa (Wasp), la tuvo secuestrada hasta que los Vengadores lograron rescatarla. Láser Viviente escapó de prisión y trabajó como sicario para el Mandarín, la Brigada de Batroc y la Legión Letal (Lethal Legion). Después, intentó implantarse diodos láser bajo la piel, pero el proceso arrastró un exceso de energía al interior de su cuerpo, que explotó. Pero él siguió existiendo como un ser viviente hecho enteramente de luz. **DW**

Living Lightning

NOMBRE ESPAÑOL Rayo Viviente

PRIMERA APARICIÓN *Avengers West Coast #63 (octubre, 1990)*

NOMBRE REAL Miguel Santos

OCUPACIÓN Estudiante **BASE** California **ALTURA** 1,75 m

PESO 77 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES Puede transformar su cuerpo en energía eléctrica sintiente, con lo cual puede obtener diversos efectos, incluido el vuelo.

Es el hijo mayor del Señor del Rayo, líder de una organización radical llamada Legión del Rayo, que planeaba derrocar al gobierno de EE UU. Los planes de la Legión fueron destrozados por el furioso Hulk, y el Señor del Rayo resultó muerto durante el derrumbamiento de su base secreta. Miguel pretendía seguir sus pasos, y excavó en la base de la Legión. Un accidente con uno de los dispositivos de su padre le transformó en un ser de pura energía eléctrica, que necesitaba un traje de contención para permanecer estable. Aunque perdió temporalmente el juicio, Rayo Viviente acabó por hacerse miembro de los Vengadores (Avengers). **TB**



Living Mummy

NOMBRE ESPAÑOL Momia Viviente

PRIMERA APARICIÓN *Supernatural Thrillers #5 (agosto, 1973)*

NOMBRE REAL N'Kantu

OCUPACIÓN Vagabundo **BASE** Egipto **ALTURA** 2,28 m

PESO 295 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene

PODERES La sangre reemplazada por fluidos conservadores elimina su necesidad de comida, agua o sueño; fuerza aumentada, cuerpo duro como la roca; casi inmortal; movilidad limitada.

El jefe N'Kantu, de la tribu Swarili del norte de África, cayó prisionero del faraón Aram-Set, y organizó una rebelión de esclavos. Aunque Aram-Set fue asesinado, la rebelión fue aplastada, y N'Kantu fue castigado a ser embalsamado y enterrado aún con vida. Conservado por medios místicos en un sarcófago durante 3.000 años, N'Kantu despertó en la época actual y se desbocó antes de recuperar una cordura relativa al agarrar un cable eléctrico. Como Momia Viviente, N'Kantu se arrastró por África en busca de un sentido para lo que le había pasado. Ayudó al Capitán América (Captain America) durante la búsqueda de la Gema Sangrienta. **DW**

Living Pharaoh

NOMBRE ESPAÑOL Faraón Viviente

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Graphic Novel #17 (1985)*

NOMBRE REAL Ahmet Abdol

OCUPACIÓN Aspirante a conquistar el mundo; ahora planeta viviente

BASE Antes Egipto; ahora, sistema solar lejano **ALTURA** 1,72 m

PESO 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno

PODERES Absorbe energía cósmica y la maneja como fuerza destructiva; a veces puede aumentar de tamaño.



El académico egipcio Ahmet Abdol estaba obsesionado con los faraones, así que cuando un traumático incidente puso de manifiesto sus poderes, se nombró a sí mismo Faraón Viviente. El descubrimiento de que sus facultades habían apagado las de Alex Summers (*ver* Havok) condujo a muchos encuentros con Patrulla-X (X-Men), durante los cuales se transformó en alguna ocasión en el Monolito Viviente, un ser de 9 m de altura. En cada ocasión la destrucción resultante era terrible, incluida la muerte de su propia hija, y finalmente Ahmet afrontó este hecho. Pidió a Thor que lo arrojara al espacio profundo, y la energía cósmica lo fue convirtiendo gradualmente en un rico y frondoso planeta viviente. **AD**

Living Tribunal

NOMBRE ESPAÑOL Tribunal Viviente

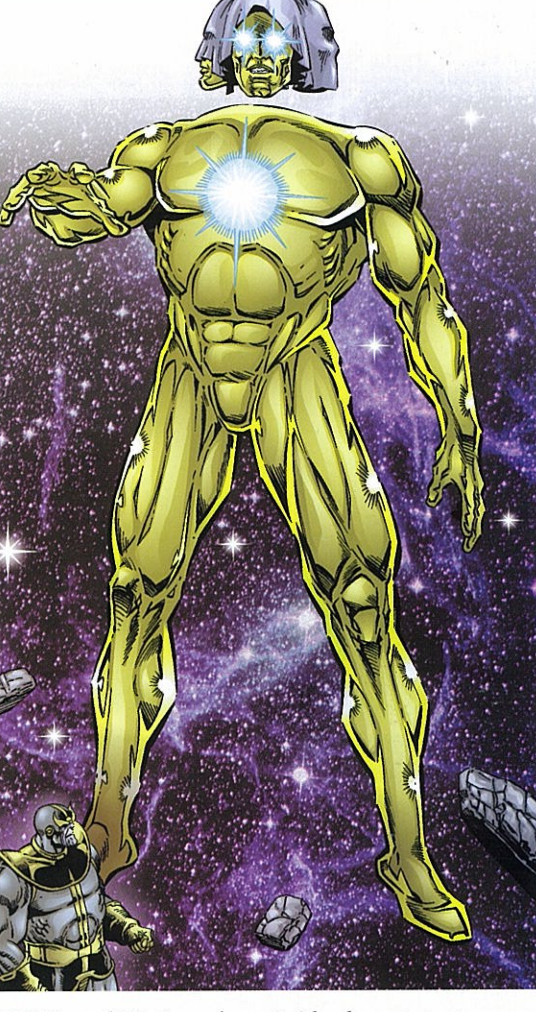
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #157 (junio, 1967)*

NOMBRES REALES Equilibrio, Necesidad y Venganza

OCUPACIÓN Guardián del continuo de los universos alternativos

BASE Multiverso **ALTURA/PESO/OJOS/PELO** No aplicable

PODERES Inmensamente poderoso; puede convertir un sol en supernova con un simple rayo de su energía cósmica.



El Tribunal Viviente ha existido durante tanto tiempo como el propio universo. Su finalidad es proteger al multiverso (la totalidad de los universos alternativos) del desequilibrio de las fuerzas místicas. Así, juzgará cualquier crisis que amenace con afectar al equilibrio cósmico. Impedirá que un universo adquiera más poder místico que cualquier otro. También intervendrá para evitar el desequilibrio entre las fuerzas místicas del bien y el mal dentro de un universo dado.

El Tribunal Viviente es capaz de destruir planetas enteros con el fin de mantener el equilibrio cósmico. En su forma humanoide tiene tres caras: la descubierta representa el equilibrio; la parcialmente cubierta, la venganza; y la cubierta por completo, la necesidad. Solo emite un veredicto cuando las tres caras están de acuerdo. **MT**

Lizard

NOMBRE ESPAÑOL Lagarto

PRIMERA APARICIÓN *The Amazing Spider-Man #6 (noviembre, 1963)*

NOMBRE REAL Dr. Curtis Connors

OCUPACIÓN Biólogo **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,80 m

PESO 79 kg **OJOS** (como humano) Azules; (como Lagarto) Rojos

PELO (humano) Castaño; (Lagarto) No tiene

PODERES Fuerza y velocidad superhumanas. Puede pegarse a las paredes como un geco y controlar telepáticamente a los reptiles.

Mientras el Dr. Curtis Connors era cirujano en la Armada, perdió su brazo derecho debido a una herida. De vuelta a la vida civil, investigó la capacidad de algunos reptiles para regenerar extremidades y creó un suero que haría crecer su brazo. Funcionó, pero le transformó en un salvaje lagarto humanoide. SPIDER-MAN le devolvió la forma humana, pero se ha convertido en el Lagarto en repetidas ocasiones. Aunque el Lagarto es uno de los principales enemigos de Spiderman, como Dr. Connors ha sido amigo tanto del trepamuros como de su identidad auténtica, Peter Parker. **PS**



Llyra

PRIMERA APARICIÓN *Sub-Mariner #32 (diciembre, 1970)*

NOMBRE REAL Llyra Morris

OCUPACIÓN Elemento subversivo **BASE** Móvil

ALTURA 1,80 m **PESO** 100 kg **OJOS** Verdes **PELO** Verde

PODERES Anfibia –puede vivir bajo el agua y en tierra– y capaz de cambiar el color de su piel para pasar por humana o por *homo mermanus*; puede manejar los cerebros de la vida marina primitiva.

Hija de un *Homo mermani* (*ver* ATLANTEANS) y de una mujer humana, tras la muerte de su padre Llyra fue criada por su madre en la superficie. Confusa por su estatus híbrido, se volvió cada vez más inestable y causaba gran angustia a aquellos con los que se encontraba. En su primera visita al reino subacuático de Lemuria, Llyra se apoderó del trono, pero fue destronada por NAMOR, lo cual convirtió al Hombre Submarino en el foco de su rabia; antes de que este la capturase finalmente, Llyra fue responsable del asesinato de su prometida. La prisión es, definitivamente, el mejor sitio para ella. **AD**

Lobo Brothers

NOMBRE ESPAÑOL Hermanos Lobo

PRIMERA APARICIÓN *Spectacular Spider-Man #143 (octubre, 1988)*

NOMBRE REAL Eduardo y Carlos Lobo

OCUPACIÓN Traficantes de droga **BASE** Dallas, Texas

ALTURA (Eduardo) 1,85 m (lobo) 1,93; (Carlos) 1,83 m (lobo) 1,93 m

PESO (Eduardo) 102 kg (lobo) 125 kg; (Carlos) 95 kg (lobo) 118 kg

OJOS (ambos) Marrones **PELO** (ambos) Moreno

PODERES Mutantes metamorfos.

Los hermanos Lobo eran mellizos que crecieron solos en las calles de Puebla de Zaragoza, en Texas, sin haber conocido a sus padres. Sus poderes mutantes empezaron a manifestarse durante la adolescencia, y los usaron para reunir a todas las bandas criminales independientes del sur de Texas. Finalmente, compraron una refinería de petróleo y empezaron a embarcar droga en sus petroleros. Pensando que estaban reduciendo sus beneficios, KINGPIN pagó para que los eliminaran. Pero escaparon y se trasladaron a Nueva York en busca de venganza; allí Eduardo conoció a Gloria GRANT, secretaria de J. Jonah JAMESON, de la que se enamoró. Luego Gloria le dispararía accidentalmente durante un combate con Spiderman, provocándole la muerte. Carlos fue capturado y actualmente está en prisión. **TD**



Lockheed

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #166 (febrero, 1983)*

NOMBRE REAL Desconocido

OCUPACIÓN Ninguna

BASE Condado de Westchester, Nueva York

ALTURA 61 cm **PESO** 2 kg

OJOS Blancos **PELO** No tiene

PODERES Puede volar y respirar fuego; capacidad empática.

Lockheed es un dragoncito perteneciente a la especie alienígena conocida como el Rebaño. Se encontró con la Patrulla-X (X-MEN) durante su lucha contra el Nido (BROOD), y le tomó cariño a Kitty PRYDE (Gata Sombra). Regresó a la Tierra con el grupo, y Kitty le dio el nombre de Lockheed (por la aeronave Lockheed SR-71 Blackbird usada por la Patrulla). Lockheed es el compañero constante de Kitty, formando parte de EXCALIBUR, y también del equipo de la Patrulla-X. **DW**

Lockjaw

NOMBRE ESPAÑOL Mandíbulas

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #45 (diciembre, 1965)*

NOMBRE REAL Desconocido

OCUPACIÓN Perro **BASE** Attilan, Zona Azul de la Luna

ALTURA 2,03 m **PESO** 562 kg **OJOS** Marrones **PELO** Marrón

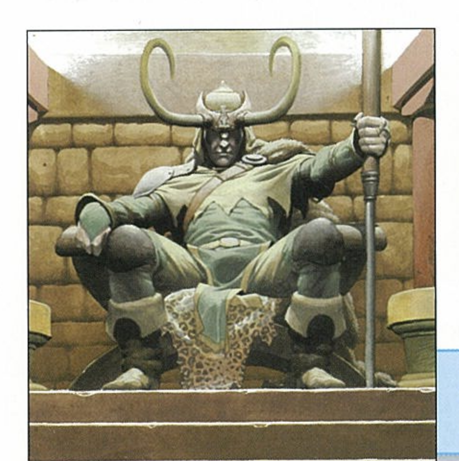
PODERES Inmensa fuerza física; puede teleportarse y trasladar hasta una docena de personas a una distancia similar a la de la Tierra y la Luna; también se teleporta a otras dimensiones.

Al alcanzar la mayoría de edad, los Inhumanos (INHUMANS) son expuestos a la Niebla terrígena, de la cual obtienen sus poderes excepcionales. A la inhumana conocida como MEDUSA la exposición le otorgó cabellos vivientes, mientras que otra inhumana, CRYSTAL, recibió la facultad de manipular los elementos.

La Niebla transformó a otro niño en un perro teleportador, ahora conocido como Mandíbulas, que sirve como acompañante de la familia real inhumana. Mandíbulas no solo puede teleportase él mismo, sino también a una cantidad adicional de personas cuyos pesos sumados no excedan de una tonelada. Aunque tiene la inteligencia de un humano, mantiene tendencias caninas: le gusta perseguir a otros animales, ir a buscar palos y disfrutar de otros placeres perrunos. También es sabido que habla, pero esa es otra historia. **AD**

Loki

Dios del engaño, decidido a reinar en Asgard



Loki: un megalómano cuyo objetivo era destronar a su padre y reinar sobre Asgard.

Loki era hijo de Laufey, rey de los gigantes de hielo de Jotunheim. Avergonzado por el pequeño tamaño de Loki, su padre lo ocultó; pero la existencia del niño salió a la luz cuando los gigantes de hielo fueron derrotados en combate por los asgardianos. Odín (*ver* GODS OF ASGARD), gobernante de Asgard, descubrió a Loki en la fortaleza de los gigantes. Sabedor de que Loki era hijo de Laufrey, un rey al que él había matado, Odín se llevó al chico a Asgard y lo crió como si fuera suyo.

FICHA

NOMBRE REAL
Loki Laufeyson

OCUPACIÓN
Dios de la mentira; más tarde dios del mal

BASE
Asgard

ALTURA 1,93 m
PESO 238 kg
OJOS Verdes
PELO Moreno grisáceo

PRIMERA APARICIÓN
Journey Into Mystery Vol. 1 #85 (octubre, 1962)

LOKI



PODERES



Fuerza, resistencia y longevidad aumentadas, invulnerabilidad limitada; usa sus vastas dotes mágicas para volar, generar campos de fuerza, teleportarse entre dimensiones, animar objetos y cambiar su propia forma.

El inadaptado de Asgard

Desgraciadamente, Loki nunca encajó entre los habitantes de Asgard. Alimentó un profundo rencor contra su hermanastro THOR, el dios del trueno, quien poseía en abundancia las cualidades heroicas tan apreciadas por los argardianos, y de las que él carecía. Celoso de las alabanzas que Odín vertía sobre Thor, Loki se ocupó en las artes oscuras de la hechicería y en la maquinación de un plan para hacerse con el trono de Asgard. Su amor por las argucias no tardó en hacerle ganar una reputación, primero como dios de la mentira y, a medida que iba creciendo su crueldad, como dios del mal. Tras muchos intentos de usurpar el trono de Asgard, Odín perdió la paciencia con él y lo aprisionó en el interior de un árbol místico. Finalmente conseguiría liberarse e ir en busca de Thor, que ahora vivía en la Tierra bajo la apariencia mortal de Donald Blake.

El vasto talento mágico de Loki le permite dominar a los más poderosos héroes de la Tierra. Solo el esfuerzo de Thor —y las inseguridades del propio Loki— impidieron al dios mentiroso lograr el triunfo final.

Agitador de la Tierra

Thor y su hogar adoptivo, la Tierra, se convirtieron en el centro de las atenciones de Loki, quien accidentalmente precipitó la formación de los Vengadores (AVENGERS) al incitar a HULK a la violencia, y transformó a "Machacador" Creel en el Hombre Absorbente (ABSORBING MAN), enemigo de Thor. Ocasionalmente se alió con la Encantadora (ENCHANTRESS), una villana asgardiana, y convirtió a los principales supervillanos de la Tierra en sus peones durante la conspiración de los Actos de Venganza. Loki nunca dejó de acosar a Thor, pero tampoco pretendió destruir Asgard, y defendió voluntariamente el reino contra amenazas como el demonio de fuego Surtur.

Al dirigir ejércitos contra Asgard, Loki ayudó a cumplir el fin de ciclo del Ragnarok.

El final de Asgard

Durante los últimos días de Asgard, justo antes del Ragnarok, Loki consiguió por fin conquistar el reino y rehacerlo a su propia imagen. Pero Thor lo decapitó, llevando su cabeza conservada místicamente a contemplar el acto final del Ragnarok. Cuando Thor rasgó el tapiz que trenzaba la realidad de su dimensión, Asgard y todos sus habitantes se desvanecieron de la existencia. **DW**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers #1*** Loki trama un plan para destruir a su hermano Thor, inspirando accidentalmente a los mayores héroes de la Tierra a formar los Vengadores.
- ***Loki #1-4*** En esta serie limitada, narrada desde el punto de vista de Loki, el dios mentiroso tiene éxito temporalmente y se hace con el poder en Asgard.
- ***The Mighty Thor #582-588*** Mientras el Ragnarok se desencadena a su alrededor, Loki y Thor afrontan su combate final, y luego visitan el final de su mundo.

LONGSHOT

FICHA

NOMBRE REAL
Desconocido

OCUPACIÓN
Ex esclavo; ex doble de cine; líder rebelde

BASE
Móvil

ALTURA 1,88 m
PESO 36 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Longshot #1 (septiembre, 1985)

PODERES

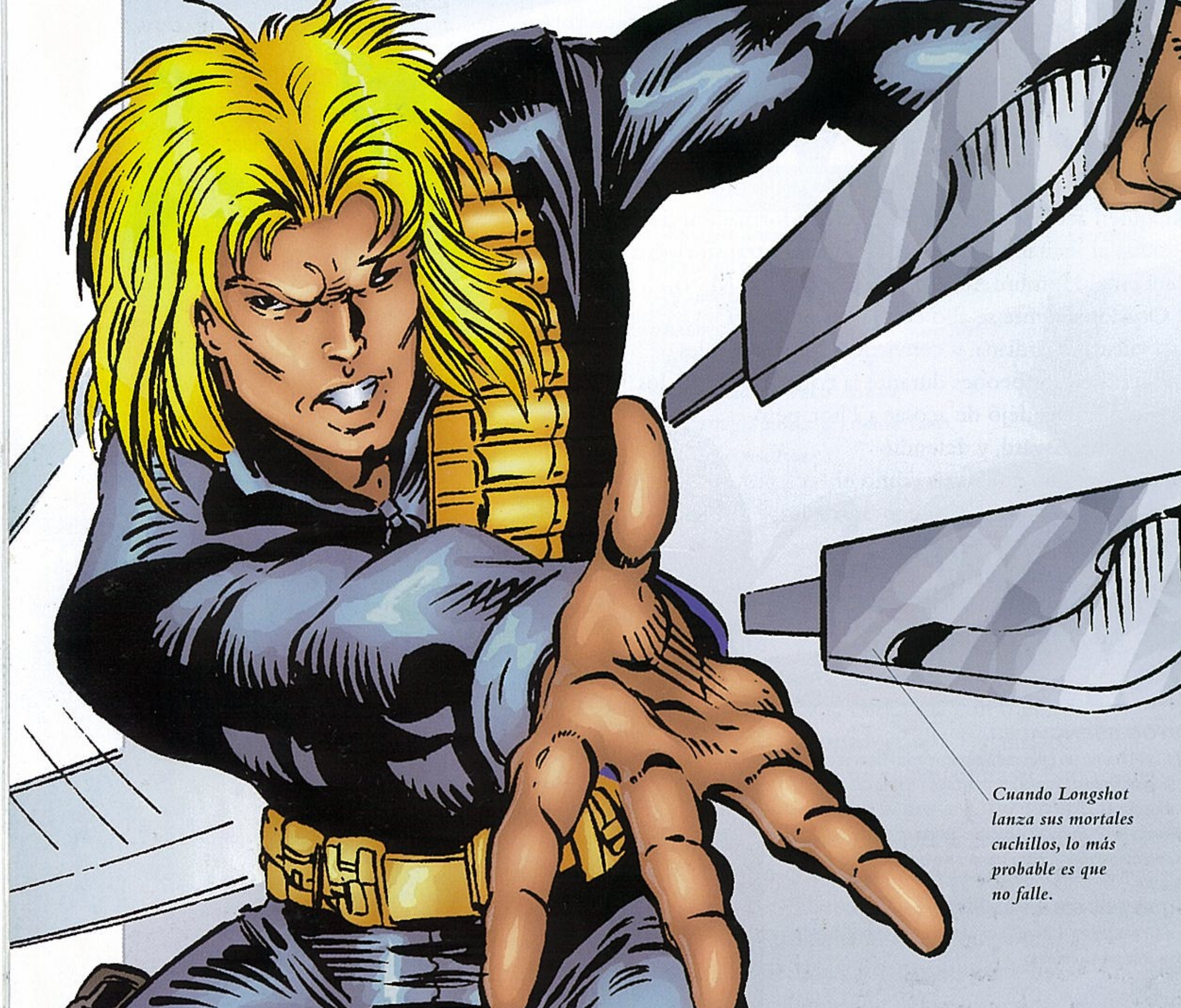
Poderes diseñados genéticamente que incluyen la capacidad de afectar a las probabilidades para atraer lo que normalmente se llama "buena suerte". Puede leer telepáticamente los recuerdos de una persona con solo tocarla, así como las huellas psíquicas dejadas por alguien en un objeto.

LONGSHOT

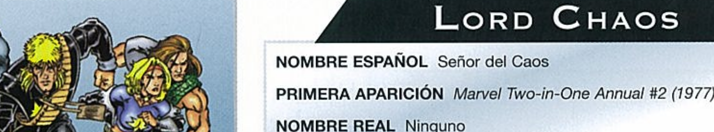
Longshot procede de un mundo de otra dimensión, cuyos habitantes no tienen columna vertebral. Un científico llamado Arize creó un exoesqueleto artificial que permite a los miembros de su raza permanecer erguidos. Bajo la guía de Arize, su civilización prosperó.

Un grupo llamado los Invertebrados rechazó usar los exoesqueletos, aunque se convirtieron en gobernantes del planeta. Obligaron a Arize a crear para ellos una raza de esclavos mediante ingeniería genética. Longshot era uno de esos esclavos. Sin embargo, desde el momento en que adquirió conciencia se negó a ser un esclavo anónimo. Ayudó a organizar una revuelta y, capturado por los Invertebrados, escapó cruzando un portal interdimensional, llegando a la Tierra. MOJO, el Invertebrado que afirmaba ser dueño de Longshot, lo siguió hasta la Tierra para impedir que regresara a su mundo natal y hablara a los esclavos sobre este mundo donde podrían vivir en libertad. Longshot, junto a Quark y con la ayuda del Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE), logró derrotar a Mojo. MT

Longshot y su grupo de rebeldes se aprestan a combatir al manipulador Mojo, el Invertebrado.



Cuando Longshot lanza sus mortales cuchillos, lo más probable es que no falle.



LORD CHAOS

NOMBRE ESPAÑOL Señor del Caos
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-in-One Annual #2 (1977)*
NOMBRE REAL Ninguno
OCUPACIÓN Entidad abstracta **BASE** En todas partes
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** No tiene **PELO** No tiene
PODERES La extensión total de su poder es desconocida, pero es equiparable al de los Celestiales o el Vigilante.



Esta entidad abstracta (descrita como una cabeza púrpura incorpórea) encarna el concepto de Caos, tal como otras entidades representan la Muerte (DEATH), el Orden (descrito como un hombre calvo con cejas negras) e incluso la Eternidad (ETERNITY). Al lado de Orden, Caos se esfuerza por mantener el equilibrio cósmico, y solo en raras ocasiones interviene en los asuntos mortales. Cuando THANOS intentó destruir el universo, SPIDER-MAN liberó a Adam WARLOCK de una de las Gemas Alma, permitiéndole salvar la situación. Tras estos sucesos, Orden y Caos supusieron que el destino de Peter Parker había sido manipulado desde su nacimiento para que llevase a cabo este acto concreto. Nadie sabe si esto es cierto. AD

LORD TEMPLAR

PRIMERA APARICIÓN *The Avengers Vol. 3 #13 (febrero, 1999)*
NOMBRE REAL No revelado (apellido probable: Tremont)
OCUPACIÓN Agente de Jonathan Tremont **BASE** Móvil
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Rojos **PELO** Gris
PODERES Entre otros, capacidad de disparar rayos de energía; puede invocar duplicados de sí mismo llamados avatares del templario, cada uno de los cuales tiene distintos superpoderes.

Los dos hermanos mayores de Jonathan Tremont murieron por enfermedad. Años más tarde, Tremont adquirió un artefacto cósmico con forma de triángulo y lo usó para resucitar a sus hermanos como los superhumanos Lord Templar y Pagan. Jonathan fundó la Comprensión Trina, un culto presuntamente dedicado a la paz mundial. En realidad, buscaba amasar poder para sí mismo. Utilizó a Lord Templar para combatir a los Vengadores (AVENGERS) y, finalmente, absorbió las energías vitales de sus dos hermanos, para acabar siendo derrotado por el vengador Triatlón (TRIATHLON). PS

LORELEI

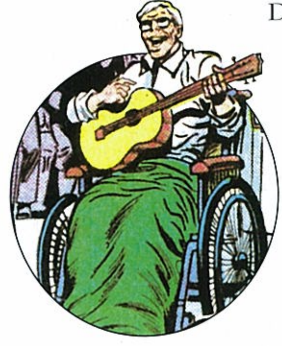
PRIMERA APARICIÓN *Thor #339 (enero, 1984)*
NOMBRE REAL Lorelei
OCUPACIÓN Seductora **BASE** Asgard **ALTURA** 1,65 m
PESO 145 kg **OJOS** Azules verdosos **PELO** Rubio rojizo
PODERES Superfuerza, energía aumentada, longevidad, resistencia al daño.

Lorelei es una diosa asgardiana, hermana menor de Encantadora (ENCHANTRESS), terrible enemiga de THOR. Ella no comparte la vena maligna de su hermana, pero disfruta usando su belleza y algún encantamiento para atrapar a los hombres en un red de pasión romántica. Lorelei ha ayudado en varias ocasiones a LOKI, intentando poner a Thor bajo un encanto amoroso. Amó al propio Loki debido a un encantamiento, e incluso murió y regresó a la vida. No estaba con los demás asgardianos cuando el apocalíptico Ragnarok destruyó su reino, y por ello pudo haber escapado a su sombrío destino. **DW**

LUBENSKY, NATHAN

PRIMERA APARICIÓN *Spectacular Spider-Man #47 (octubre, 1980)*
NOMBRE REAL Nathan Lubensky
OCUPACIÓN Jubilado **BASE** Nueva York
ALTURA 1,72 m **PESO** 57 kg **OJOS** Marrones **PELO** Blanco
PODERES Anciano y atado a una silla de ruedas, carece de poderes físicos especiales, pero tiene una personalidad amable y encantadora, y es un hábil animador.

Nathan Lubensky conoció a May, la tía de Peter Parker, en la residencia "El buen reposo", y ambos iniciaron un romance que culminó en un breve noviazgo. Ex artista de vodevil, Lubensky tenía un considerable encanto personal, pero sus problemas con el juego amenazaban arruinarle. Al final apostó todo lo que tenía contra el resultado del asesinato del millonario Richard Trask por parte del Buitre (VULTURE) y Azar (CHANCE). Durante el intento, el Buitre atrapó a tía May como rehén. Lubensky intervino salvando su vida, pero en el proceso sufrió un ataque fatal al corazón. **DW**



LUMPKIN, WILLIE

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #11 (febrero, 1963)*
NOMBRE REAL William "Lumpy" Lumpkin
OCUPACIÓN Cartero **BASE** Nueva York
ALTURA 1,72 m **PESO** 75 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Ninguno, aunque él cree tener un talento especial cuando mueve las orejas; bueno en su trabajo, valeroso y leal.

Después de trabajar como cartero en un pequeño pueblo, Lumpkin se trasladó a Nueva York, donde le asignaron una ruta que incluía el edificio Baxter. Poco después de que los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) se mudaran a las cinco últimas plantas del edificio, Lumpkin les pidió medio en broma que le hicieran miembro, ya que él tenía la facultad de mover la orejas. Aunque nunca se unió al grupo, se ha visto implicado en sus asuntos en varias ocasiones. Una vez hizo sonar un campana que permitió al equipo escapar del Pensador Loco (MAD THINKER) y en otra ocasión un SKRULL se hizo pasar por él para acceder al cuartel general de los Cuatro. Actualmente está semirretirado, y su curvilínea sobrina Billie le ha reemplazado como cartera de los 4 Fantásticos. **TD**

LOTUS

PRIMERA APARICIÓN *Avengers Spotlight #30 (marzo, 1990)*
NOMBRE REAL Lotus Newmark
OCUPACIÓN Líder de banda **BASE** California
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Artista marcial entrenada y líder criminal experta. Posee ciertas facultades hipnóticas.

Cuando era niña, Lotus fue vendida a Li Fong, señor del hampa de Hong Kong, para cubrir las deudas de juego de su padre. Se convirtió en la protegida de Fong, se formó en artes marciales y finalmente ascendió hasta una elevada posición dentro de la organización. Emigró a California para establecer su propio operativo criminal. A medida que aumentaba su poder, empezó a meterse en problemas con varios superhéroes, entre ellos Ojo de Halcón (HAWKEYE), Hombre Maravilla (WONDER MAN) y Destructor Nocturno (NIGHT THRASHER).

Como cobertura para sus actividades ilegales, Lotus se apoderó de un estudio de cine y se hizo productora. Sin embargo, las pruebas de sus delitos fueron descubiertas por el Hombre Maravilla y la Bestia (BEAST), y ella fue puesta bajo custodia policial. **TB**

LUCIFER

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #9 (enero, 1965)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Agente de los arcanos **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 147 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Al principio solo poseía poderes telepáticos limitados; luego sería capaz de manejar energía iónica para aumentar su fuerza, generar escudos protectores y fusionarse con otros seres.

Perteneciente a la raza de los arcanos, conquistadora de planetas, el alienígena Lucifer era uno de sus principales agentes, y fue responsable de la captura de numerosos mundos. Enviado a obtener la Tierra, fue derrotado por un joven Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X). Furioso por la derrota, usó una losa de piedra para mutilar las piernas de Xavier. Este encuentro motivó a Xavier a crear la Patrulla-X (X-MEN). Esta organización mutante cantó victoria sobre Lucifer en varias ocasiones. Coléricos por los fracasos de su agente, los líderes arcanos acabaron con él. **AD**

LYJA THE LASERFIST

PRIMERA APARICIÓN (como Alicia) *Fantastic Four Vol. 1 #265 (abril, 1984);* (como Lyja) *Fantastic Four Vol. 1 #357 (octubre, 1991)*
NOMBRE REAL Lyja
OCUPACIÓN Agente skrull **BASE** Móvil
ALTURA 1,65 m **PESO** 55 kg **OJOS** Verdes **PELO** Verde
PODERES Metamorfa como todos los skrulls; capaz de volar y lanzar rayos de energía.

La SKRULL llamada Lyja usó su natural facultad metamorfa para hacerse pasar por Alicia MASTERS, en un intento por facilitar los planes de su comandante Paibok para destruir a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Bajo su disfraz de Alicia se casó con la Antorcha Humana (HUMAN TORCH), aunque él descubrió el ardid y rompió su relación. Lyja se convirtió en "Puño Láser" cuando Paibok le concedió poderes energéticos, y desde entonces ha alternado su lucha contra los 4 Fantásticos con su intento de reconciliarse con la Antorcha. Después de perder sus poderes láser durante el "parto" de un falso embarazo, Lyja asumió la identidad de una humana llamada Laura Greene. **DW**

M

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #316 (septiembre, 1994)*
NOMBRE REAL Monet St. Croix
OCUPACIÓN Investigadora
BASE Zona de Mutant Town en Nueva York
ALTURA 1,70 m **PESO** 57 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; vuelo y telepatía.

Habiendo vivido la mayor parte de su joven vida atrapada místicamente por su hermano Emplaca (EMPLATE) bajo la forma muda de Penitencia (PENANCE), la existencia de Monet St. Croix's fue usurpada por sus dos hermanas menores, Claudette y Nicole. Estas usaron sus facultades mutantes para combinarse en una única entidad semejante a Monet. Tanto Penitencia como la amalgama-Monet se hicieron miembros de Generación-X (GENERATION X), el grupo satélite de jóvenes-X de la Academia Massachusetts. Más tarde, la verdad sobre la situación de M se hizo evidente, y ella y sus hermanas recuperaron sus formas reales. M se unió a la agencia de detectives de Jamie Madrox, Investigaciones Factor-X. **TB**

MacTaggart, Dr.

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #96 (diciembre, 1975)*
NOMBRE REAL Moira Kinross MacTaggert
OCUPACIÓN Genetista
BASE Isla Muir, Escocia
ALTURA 1,70 m **PESO** 61 kg
OJOS Azules **PELO** Castaño
PODERES Brillante genetista, experta en el genoma mutante.

Moira MacTaggert conoció a Charles Xavier (PROFESSOR X) en la Universidad de Oxford. Acordaron casarse, pero más tarde ella debió romper el compromiso, pues estaba atada por un matrimonio abusivo. Tuvo un hijo (PROTEUS) de su marido, pero mantuvo su existencia en secreto, y también adoptó a la niña mutante Rahne Sinclair (WOLFSBANE). Luego, mantendría un romance con Sean Cassidy (BANSHEE). MacTaggert estableció un Centro de Investigación Mutante en la isla Muir, frente a las costas de Escocia, donde halló una cura para el virus del Legado. Por último moriría en una explosión provocada por Mística (MYSTIQUE). **DW**

Mach-IV

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales Vol. 1 #123 (agosto, 1964)*
NOMBRE REAL Abner Jenkins
OCUPACIÓN Superhéroe, ex criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Un traje volador acorazado le proporciona fuerza aumentada y vuelo supersónico; lleva un ordenador táctico incorporado y un generador que dispara rayos electrostáticos.

Abner Jenkins inició su carrera como el Escarabajo (BEETLE), un criminal cuyo traje acorazado le permitía volar. Más tarde, se unió a los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) y estuvo de acuerdo con los planes del BARÓN ZEMO de hacer pasar al grupo por superhéroes, los THUNDERBOLTS. Como el supersónico MACH-1, Jenkins aprendió que ser un héroe tenía sus recompensas, y la mayoría del grupo decidió reformarse. Jenkins pasó a ser MACH-2 y MACH-3 mientras cumplía condena por crímenes pasados. Actualmente dirige a los Thunderbolts como MACH-IV, al lado de su amada durante largo tiempo, Pájaro Cantor. **DW**

Machine Man

MACHINE MAN

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Hombre Máquina
NOMBRE REAL X-51
OCUPACIÓN Investigador de seguros
BASE Manhattan, Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 385 kg
OJOS Sensores de imagen rojos
PELO Negro (artificial)

PRIMERA APARICIÓN *2001: A Space Odyssey #8 (julio, 1977)*

PODERES: Robot compuesto de una aleación de titanio. Endoesqueleto motorizado que aloja gran cantidad de sistemas de armamento.

Mientras que la programación o "mente consciente" del Hombre Máquina esté a salvo, su cuerpo puede ser destruido y reconstruido. Esto significa que es prácticamente inmortal.

El sistema de armamento automotivado X-51 fue diseñado para ser un asesino. Formaba parte de un proyecto gubernamental para la construcción de robots soldados que pudieran tomar decisiones independientes. Sus extremidades podían extenderse hasta 30 m y su esqueleto albergaba pilas conversoras de energía solar, sensores multiópticos con zoom y dispositivos antigravitatorios que le permitían volar. Sus dedos estaban equipados con láseres miniaturizados, lanzarrayos conmocionadores y una pistola Magnum 357. Creyendo que un robot solo podría actuar como un humano si era tratado como tal, el Dr. Aaron Stack se llevó a X-51 a su casa, e incluso diseñó un rostro humano para él. El proyecto fue cancelado y solo X-51 escapó a la destrucción, aunque Stack murió mientras le retiraba un dispositivo de autodestrucción. Adoptando la identidad de este, X-51 intentó incorporarse a la sociedad humana, y más adelante se encontró con Gears Garvin, un mecánico que reparaba cualquier daño de su cuerpo robótico. X-51 trabó amistad con la robot llamada Yocasta (JOCASTA), y se sintió tan culpable cuando ULTRÓN la destruyó que aceptó luchar contra los Vengadores (AVENGERS) a cambio de la promesa del Súper Adaptoide (SUPER-ADAPTOID) de reconstruirla. Más adelante, y para compensar estos actos, X-51 ayudaría a los Vengadores Costa Oeste contra Términus, y a la Antorcha Humana original (HUMAN TORCH) contra su viejo enemigo Hiena (HYENA). **TD**



Machinesmith

NOMBRE ESPAÑOL Forjador de Máquinas
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #47 (enero, 1979)*
NOMBRE REAL Samuel "Starr" Saxon
OCUPACIÓN Creador de robots, criminal profesional **BASE** Móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 134 kg **OJOS** Verdes **PELO** No tiene
PODERES Programa informático viviente, su consciencia puede ser ubicada en múltiples cuerpos robóticos similares a los seres humanos.

El constructor de robots Starr Saxon original creaba robots para criminales. Cuando DAREDEVIL derrotó a una de sus creaciones, Saxon juró venganza, pero murió durante el combate. Obedeciendo a su programación, uno de sus robots se llevó el cuerpo de Saxon a su taller y transfirió sus patrones cerebrales a un cuerpo robótico. Al recuperarse, Saxon lo reemplazó por otro de aspecto humano. Dándose el nombre de Forjador de Máquinas, retornó a su carrera de construcción de robots para el hampa. Ha chocado con SHIELD y con el Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Sigue existiendo en forma de programa informático que puede ser ubicado en cuerpos de robots. **MT**

Mad Dog

NOMBRE ESPAÑOL Perro Loco
PRIMERA APARICIÓN (como Baxter) *Amazing Adventures Vol. 2 #13 (julio, 1972);* (como Perro Loco) *Defenders #125 (noviembre, 1983)*
NOMBRE REAL Robert "Buzz" Baxter **OCUPACIÓN** Criminal; coronel retirado de la Fuerza Aérea de EE UU **BASE** Móvil **ALTURA** 1,88 m
PESO 122 kg **OJOS** Azules **PELO** Azul **PODERES** Fuerza, olfato y oído superhumanos; velocidad y agilidad aumentadas; tiene colmillos huecos que segregan un veneno al que es inmune.

Dorothy Walker basaba los personajes de los cómics que escribía en su hija Patsy y en el amigo de esta, "Buzz" Baxter. Después de graduarse en el instituto, la Patsy y el Baxter reales se casaron, y él se alistó en la fuerza aérea como asesor de seguridad para la Corporación Brand, Baxter dio caza al mutante Bestia (BEAST). Patsy se divorció de él y se convirtió en Gata Infernal (HELLCAT). Cuando Brand capturó a los Vengadores (AVENGERS), Gata Infernal obligó a Baxter a liberarlos. Baxter fue tratado en el Departamento Mutagénico de Roxxon Oil, que le confirió poderes superhumanos. Así se convirtió en Perro Loco, que ha combatido no solo contra Gata Infernal, sino también contra otros aventureros enmascarados. **PS**

Mad Thinker

La policía no supo nada del Pensador Loco durante años, a pesar de las muchas actividades criminales que había organizado en ese tiempo. Solo salió a la luz pública cuando se enfrentó a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Estratega brillante, los sacó de Nueva York por separado con diversos trabajos imposibles de rechazar. Posteriormente utilizó su ausencia para entrar en el edificio Baxter y robar los inventos de Reed Richards, produciendo androides superhumanos basados en los diseños de este para lanzarlos contra los 4 Fantásticos. Sin embargo, no tuvo en cuenta un sistema disruptivo que Richards había incluido en los diseños precisamente para un caso como este. Una vez activado el circuito, todos los robots quedaron neutralizados. Desde entonces, el Pensador ha pasado gran parte de su tiempo en prisión, pero se las ha arreglado para proseguir sus actividades desde dentro. Su motivación no está clara: tal vez nadie sea lo suficientemente brillante para entenderla o puede que el Pensador Loco simplemente disfrute de este juego. **AD**

Los 4 Fantásticos son embaucados con malicia casi hasta la derrota.

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Pensador Loco
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Genio criminal
BASE Móvil
ALTURA 1,80 m
PESO 88 kg
OJOS Azules
PELO Castaño
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #15 (junio, 1963)*

MAD THINKER

PODERES Brillante mente criminal. Creó un método para proyectar su mente dentro de un androide que continuara sus actividades en su ausencia.

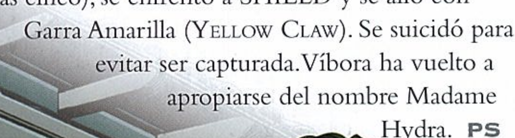
Hey! Now What's Happenin' ??
I was afraid of that Ben! The Android has the power of Mimicry built into it -- It's turning into -- You!

La primera creación robótica del Pensador Loco, el Androide Asombroso, puede emular a algunos superhéroes, incluso imitando la rocosa epidermis de la Cosa.

Madame Hydra

PRIMERA APARICIÓN (Víbora como MH) *Captain America #110 (febrero, 1969); (MH VI) Nick Fury vs. SHIELD #3 (agosto, 1988)*
NOMBRE REAL (ambas) No revelado
OCUPACIÓN (ambas) Elementos subversivos **BASE** (ambas) Móvil
ALTURA (Víbora) 1,75 m (MH VI) 1,80 m
PESO (Víbora) 64 kg (MH VI) 61 kg **OJOS** (ambas) Verdes
PELO (Víbora) Moreno con reflejos verdes; (MH VI) Castaño teñido de verde
PODERES (ambas) Formidables combatientes.

Originalmente, la organización subversiva HYDRA restringía el acceso solo a hombres. La primera agente de HYDRA fue Laura Brown. Otra agente, que se hizo con el mando de las operaciones de HYDRA en Nueva York, tomó el nombre de Madame Hydra y combatió contra el Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Finalmente adoptó un nuevo alias, Víbora (VIPER), y se convirtió en una de las terroristas más peligrosas del mundo. Otra agente de HYDRA, Madame Hydra VI (fue precedida por otras cinco), se enfrentó a SHIELD y se alió con Garra Amarilla (YELLOW CLAW). Se suicidó para evitar ser capturada. Víbora ha vuelto a apropiarse del nombre Madame Hydra. **PS**





Madame Masque

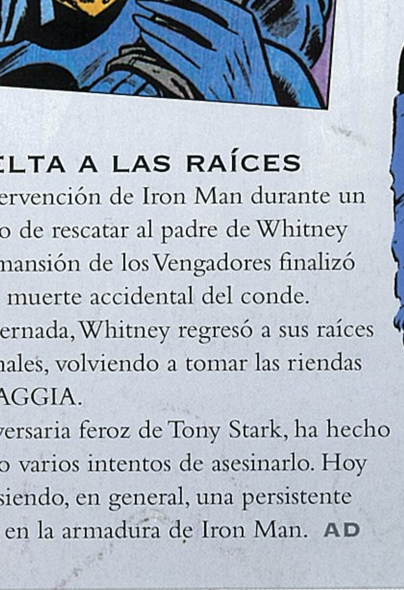
Criada por el rico financiero Byron Frost, Whitney Frost creció anticipando la fácil vida mundana de Nueva York; pero cuando su padre adoptivo murió, su mundo se vino abajo. Enterada de que su padre biológico era el italiano Conde Nefaria (COUNT NEFARIA), líder de la organización criminal MAGGIA, este movió los hilos para convertirla en su heredera.

Tras el encarcelamiento de Nefaria, ella se convirtió en el líder de MAGGIA, ahora basada en Nueva York, pero su nombramiento solo condujo a más tragedias. Durante una incursión en el cuartel general de Industrias Stark, sufrió una horrible desfiguración facial. A sugerencia de Mordecai Midas, su nuevo patrono, Whitney la ocultó con una máscara dorada, y adoptó el nombre de Madame Máscara.

Enamorada de Tony Stark (IRON MAN), se hizo pasar por su asistente para poder estar cerca de él. La relación terminó cuando Whitney traicionó a su amante.



El primero en sugerir la máscara dorada fue Mordecai Midas.



Vuelta a las raíces

La intervención de Iron Man durante un intento de rescatar al padre de Whitney de la mansión de los Vengadores finalizó con la muerte accidental del conde. Consternada, Whitney regresó a sus raíces criminales, volviendo a tomar las riendas de MAGGIA.

Adversaria feroz de Tony Stark, ha hecho incluso varios intentos de asesinarlo. Hoy sigue siendo, en general, una persistente grieta en la armadura de Iron Man. **AD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Madame Máscara
NOMBRE REAL
Condesa Giuletta Nefaria (nombre adoptado: Whitney Frost)
OCUPACIÓN
Líder de la organización criminal MAGGIA.
BASE
Desconocida

ALTURA 1,75 m
PESO 59 kg
OJOS Grises
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #97 (enero, 1968)

MADAME MASQUE

PODERES
Gimnasta y atleta entrenada de nivel olímpico; tiradora soberbia y maestra estratega excepcional.

MADAME WEB

MADAME WEB

FICHA

NOMBRE REAL
Cassandra Webb

OCUPACIÓN
Médium profesional

BASE
Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 52 kg
OJOS Grises claros
PELO Moreno y entrecano

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #210 (noviembre, 1980)

PODERES
Puede predecir el futuro a través de la clarividencia; lee las mentes y realiza cirugía psíquica.

La lectura del tarot era central en las facultades clarividentes de Madame Web.

Ex aliada de SPIDER-MAN, Cassandra Webb nació ciega, pero desarrolló facultades como la clarividencia que compensaron su falta de visión. Su primer encuentro con Spiderman se produjo cuando el empresario Rupert Dockery planeaba apropiarse del *Daily Globe*. Escéptico al principio frente a la ayuda que ella le ofrecía, Spiderman reconoció más tarde su utilidad, y ambos trabajaron juntos para evitar el asesinato de un congresista local.

A veces Cassandra podía ser sumamente manipuladora. Cuando Norman Osborn la invitó a formar parte de su mística "Reunión de los cinco", ella embaucó a Spiderman para que le consiguiera un objeto místico, con el fin de obtener la inmortalidad juvenil que tanto había deseado. Desde entonces, solo ha usado sus poderes para el bien, incluso aceptando orientar a la tercer Spiderwoman, Mattie. **AD**

MADCAP

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #307 (julio, 1985)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Bromista **BASE** Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 66 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Notable capacidad de autorrecuperación; capaz de sobrevivir a casi cualquier lesión; hace que los demás pierdan sus inhibiciones con embarazosas, y a veces letales, consecuencias.

Miembro devoto de una iglesia cristiana, el descenso de Madcap a la locura se inició tras un terrible accidente. Viajaba en autobús con su familia y otros cuarenta miembros de su iglesia cuando chocaron contra un camión que transportaba un gas nervioso experimental. Madcap fue el único superviviente, y en los días siguientes desarrolló la capacidad de curarse a sí mismo y provocar locura temporal en los demás. Ha usado esta facultad para provocar repetidos estragos en las calles de Nueva York. En medio de sus cortas estancias en el hospital Bellevue, Madcap se ha encontrado con numerosos individuos superpoderosos, como el Motorista Fantasma (GHOST RIDER), Nómada (NOMAD) o Lobezno (WOLVERINE). **AD**



MADMAN

MADMAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
El Loco

NOMBRE REAL
Philip Sterns

OCUPACIÓN
Científico

BASE
Móvil

ALTURA Variable
PESO Variable
OJOS Pupilas incoloras
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
(como Phillip Sterns) *Incredible Hulk #363 (enero, 1990);* (como el Loco) *Incredible Hulk #364 (febrero, 1990)*

PODERES
Fuerza superhumana; capacidad para aumentar y reducir su masa, y para cambiar de forma.

Phillip Sterns (hermano de Samuel Sterns, que se convirtió en el Líder, enemigo de HULK) era compañero de universidad de Bruce Banner. Este siempre ocupaba los primeros puestos de la clase, y Sterns los últimos. Tras la graduación, ambos empezaron a investigar el uso de la radiación gamma como arma potencial. Pero el gobierno financió la investigación de Banner, no la de Sterns, lo cual alimentó la envidia de este.

Cuando Sterns averiguó que Bruce Banner se había convertido en Hulk debido a la exposición a la radiación gamma, sus celos aumentaron, pues pensaba que el enorme poder de Hulk debería haber sido para él. Empezó a exponerse deliberadamente a la radiación durante años, intentando duplicar el accidente que creó a Hulk. Como resultado de ello, obtuvo los poderes del Loco. Sterns y el Loco eran dos personalidades distintas coexistiendo en un mismo cuerpo. A lo largo del tiempo ha combatido contra Hulk en muchas ocasiones. **MT**



MAELSTROM

FICHA

NOMBRE REAL
Desconocido
OCUPACIÓN
Nihilista
BASE
Móvil

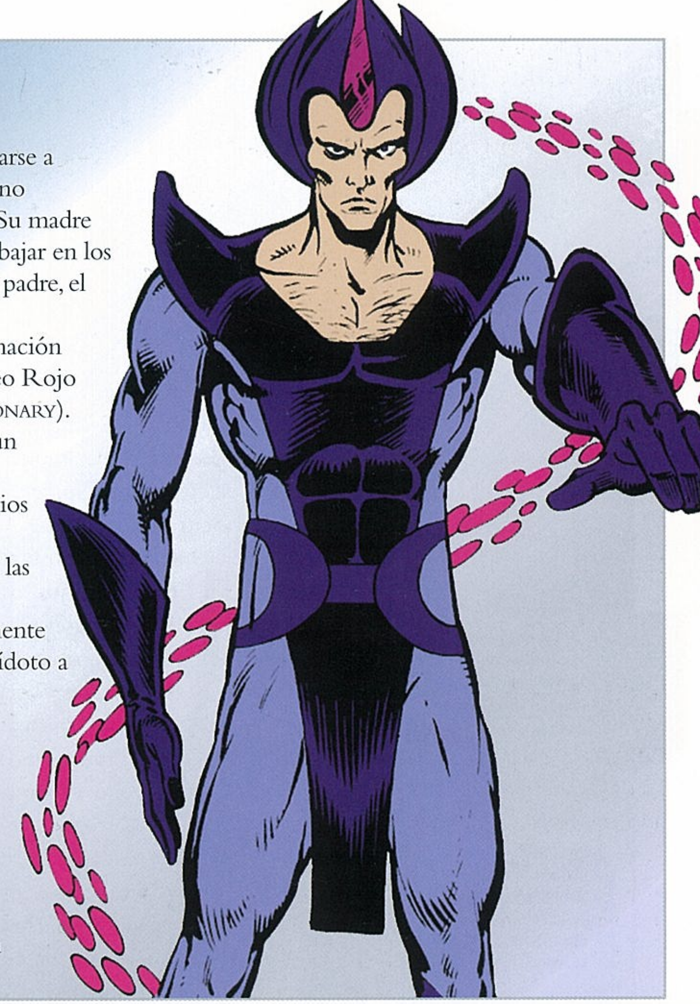
ALTURA 2,45 m
PESO 193 kg
OJOS Púrpuras
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Two-In-One #71 (enero, 1981)

PODERES
Aumenta sus poderes propios mediante el control de la energía cinética y absorbe la energía de otros; lanza rayos de fuerza.

Puede que posea un bonito traje elástico, pero Maelstrom parece a veces fuera de lugar.

MAELSTROM



El origen del comportamiento de un supervillano puede encontrarse a menudo en su niñez. Hijo híbrido de una desviante y un inhumano (INHUMAN), el nacimiento de Maelstrom provocó consternación. Su madre fue asesinada por darle a luz, y durante su niñez fue obligado a trabajar en los pozos de esclavos de los desviantes, hasta que fue rescatado por su padre, el brillante genetista Phaeder.

Siguiendo los pasos de su padre, Maelstrom intercambió información sobre genética con varios individuos detestables, entre ellos Cráneo Rojo (RED SKULL), MAGNETO y el Alto Evolucionador (HIGH EVOLUTIONARY). El uso que dio a su conocimiento causó un incalculable sufrimiento: las atrocidades genéticas nazis y varios clones de SPIDER-MAN fueron resultados directos de algunas de las colaboraciones de Maelstrom.

De personalidad desesperadamente solitaria, Maelstrom buscó un antídoto a su infelicidad en sus planes para terminar con el multiverso. Destruido por QUASAR durante su primer intento de hacerlo, fue resucitado y volvió a intentarlo. Esta vez, Mr. Inmortal, de los Vengadores Grandes Lagos (GREAT LAKES AVENGERS) embaucó a Maelstrom para que se suicidara: una forma humillante de morir. **AD**

MAGGIA

MAGGIA
1 Cabello de Plata
2 Conde Nefaria
3 Cabeza de Martillo

Maggia es el sindicato del crimen más poderoso del mundo. Las operaciones de la organización son globales, aunque su origen se halla en el sur de Europa durante el siglo XIII y se extendió a los EE UU en la década de 1890. Maggia controla el juego, la droga, la usura, los sindicatos y la corrupción política. Aquellos que traicionan a Maggia son ejecutados, marcados a menudo con un agarrón por el mentón que es conocido como el "toque de Maggia".

Los tres principales clanes de Maggia activos en Nueva York son las familias Cabello de Plata (SILVERMANE), Cabeza de Martillo (HAMMERHEAD) y Nefaria. Los Cabello de Plata son una red criminal estructurada de forma tradicional que controla el comercio de drogas. Los Cabeza de Martillo son adeptos a la moda gansteril de los años veinte, y están dirigidos por Cabeza de Martillo. Los Nefaria, organizados por el Conde Nefaria (COUNT NEFARIA), son los más coloridos, y emplean a menudo a criminales disfrazados para llevar a cabo sus planes. Al principio de su carrera, el jefe del hampa KINGPIN fue uno de los rivales con más éxito de Maggia. **AD**

MAGGIA

FICHA

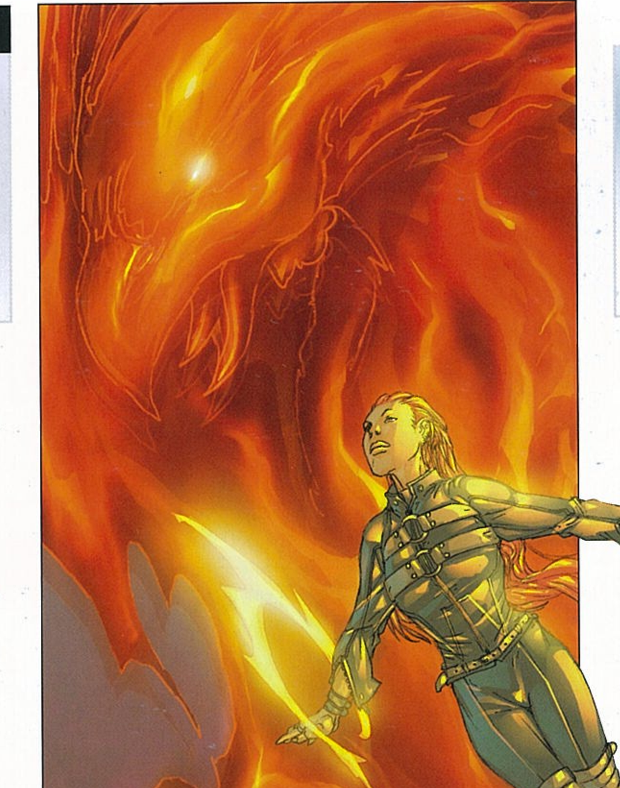
MIEMBROS NOTABLES
TOP MAN (Cabeza de Martillo, muerto) Mente astuta.
CABEZA DE MARTILLO (Cabeza de Martillo) Fuerza aumentada por exoesqueleto metálico.
CONDE NEFARIA (Nefaria) Vasto poder de energía iónica.
MADAME MÁSCARA (Nefaria) Gran artista marcial.
SILVIO "CABELLO DE PLATA" MANFREDI (Cabello de Plata) Cuerpo cibernético.
JOSEPH MANFREDI (Cabello de Plata) Antes controlaba a los murciélagos.
BASE
En todo el mundo.

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #13 (febrero, 1965)

Maggott

NOMBRE ESPAÑOL Oruga
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #345 (junio, 1997)*
NOMBRE REAL Japheth
OCUPACIÓN Antiguo hombre-X **BASE** Móvil **ALTURA** 2,03 m
PESO 159 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Dos babosas semisintientes pueden salir y entrar en su cuerpo. Se alimentan de cualquier cosa y le nutren. Puede recuperar mentalmente acontecimientos pasados en su zona de proximidad.

Niño enfermizo, incapaz de digerir comida sólida, el joven Japheth sentía que no era más que una carga para su pobre familia en Sudáfrica. Internándose en el desierto para morir, fue encontrado por MAGNETO, que activó su mutación, la cual permitía que dos babosas abandonaran su cuerpo para alimentarse por él. Adoptó el nombre de Oruga y emprendió la búsqueda de Magneto. En la Antártida tuvo su primer encuentro con la Patrulla-X (X-MEN), uniéndose al grupo por un breve tiempo. Por desgracia, la vida de Oruga no iba a terminar felizmente: capturado en las instalaciones de Arma-X (WEAPON X), fue internado en el campo de concentración Neverland y finalmente ejecutado. **AD**



Gracias a sus facultades mutantes sísmicas, Magma es inmune al calor y puede envolverse en roca fundida, tan cómoda en el interior del cráter de un volcán en erupción como al aire libre.

Magma

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #8 (octubre, 1983)*
NOMBRE REAL Amara Aquilla
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,67 m **PESO** 59 kg **OJOS** Marrones **PELO** Rubio
PODERES Proyecta explosiones de calor y roca fundida; produce movimientos en las placas tectónicas bajo la superficie de la Tierra para provocar erupciones volcánicas.

Criada en la ciudad oculta de Nueva Roma, en la jungla amazónica de Brasil, Amara fue elegida para el sacrificio por Selene, una mutante casi inmortal que vaciaba las energías vitales de sus víctimas. La facultad mutante de Amara para controlar la roca fundida surgió al ser arrojada a un volcán activo, de donde renació como Magma. Fue rescatada de Selene por los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS), alumnos del PROFESSOR X, y perteneció al grupo largo tiempo. Las preguntas sobre su pasado –durante un tiempo creyó ser Allison Crestmere, hija de un embajador británico– provocaron su separación de los Nuevos Mutantes, pero aún reaparece en los círculos frecuentados por los hombres-X. **TB**

Magik

Illyana Rasputín es la hermana pequeña de Piotr, el hombre-X conocido como Coloso (COLOSSUS). Unos años después de que Piotr dejara su hogar en Rusia y se uniera a la Patrulla-X (X-MEN), Illyana fue secuestrada por Miss Locke, ayudante del asesino ARCADE. Rescatada por la Patrulla-X, decidió quedarse con su hermano en la escuela del PROFESSOR X en el estado de Nueva York.

Más tarde, el hechicero Belasco se llevó a Illyana y al resto de la Patrulla a su esfera extradimensional, el Limbo. La Patrulla escapó, pero Belasco consiguió mantener a Illyana como cautiva y corrompió una parte de su alma, que ella llamaba su alma oscura. Este cambio le otorgó poderes de brujería. Belasco esperaba hacer que Illyana fuera totalmente malvada.

Finalmente Illyana controló la magia de los libros de Belasco y combatió contra él usando su espada-alma, una elaboración de su poder mágico. Con Belasco derrotado, regresó a la Tierra y se unió a los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) bajo el nombre clave de Magik. **MT**



La mutante Illyana Rasputín (nombre clave Magik) se reúne con su hermano Piotr (nombre clave Coloso) en la escuela del profesor Xavier, donde ambos se unen a la Patrulla-X.

FICHA — MAGIK

NOMBRE REAL
Illyana Nikolievna Rasputin
OCUPACIÓN
Estudiante
BASE
Escuela Xavier para Jóvenes Talentos; Limbo, esfera extradimensional

ALTURA 1,65 m
PESO 54 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
(como niña) *Giant-Size X-Men #1 (1975)*

PODERES
Magik es tanto una mutante con poderes superhumanos como una experta hechicera. Puede teleportarse ella misma y a otros a través del tiempo, realizar proyecciones astrales y sentir la presencia de la magia.

Magik es una poderosa mutante y una diestra hechicera, lo que ayuda a hacer de ella una guerrera formidable.

MAGNETO

Amo del magnetismo

MAGNETO

FICHA

NOMBRE REAL
No revelado, utiliza el nombre de Eric Magnus Lehnsherr

OCUPACIÓN
Conquistador

BASE
Móvil

ALTURA 1,88 m
PESO 86 kg
OJOS Azules grisáceos
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #1 (septiembre, 1963)

PODERES

Facultad mutante de controlar el magnetismo y todas las formas de energía electromagnética.

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Hermandad de Mutantes Diabólicos, (a veces) profesor Charles Xavier; (en el pasado) Patrulla-X, Nuevos Mutantes

ENEMIGOS Profesor Charles Xavier, Patrulla-X, Vengadores, 4 Fantásticos

NÚMERO #1

En el primer cómic de *X-Men*, Magneto capturó la base de misiles de Cabo Ciudadela, solo para ser derrotado por la Patrulla-X original en su batalla inicial.





El sufrimiento de Magneto en su juventud inspiró su odio hacia la raza humana.

Es uno de los mutantes más poderosos y peligrosos. Magneto ha sido tanto el principal enemigo de Patrulla-X como, en ocasiones, su aliado. Durante su niñez fue encerrado en el campo de concentración nazi de Auschwitz, en Polonia. La enfermedad y la malnutrición impidieron que los poderes mutantes de Magneto surgieran allí. En Auschwitz pereció su familia, y allí fue testigo también de la atroz crueldad que los hombres pueden mostrar con quienes son considerados diferentes.

RABIA MUTANTE



Magneto protege magnéticamente a Magda y Anya en una posada en llamas, pero no podrá salvar la vida de Anya.

Al acabar la Segunda Guerra Mundial Magneto se casó con Magda, y ambos tuvieron una hija, Anya. Cuando Anya quedó atrapada en un edificio en llamas, una multitud insensible impidió que Magneto llegara a rescatarla. Enfurecido, descargó sus poderes contra ellos, matándolos.

Espantada por lo que había hecho su marido, Magda huyó de su lado; no le había dicho a Magneto que estaba embarazada. Finalmente, Magda llegaría a la montaña Wundagore, donde dio a luz a unos mellizos, Wanda y Pietro. Luego se internó en los bosques, donde presumiblemente murió.

Mientras buscaba a Magda, Magneto contrató a un falsificador llamado George Odekirk para crearse una identidad falsa, "Erik Magnus Lehnsherr". Acabó estableciéndose en Israel, donde se hizo amigo del joven Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X). Los debates entre ambos sobre la posibilidad de coexistencia pacífica entre los mutantes y el resto de la humanidad eran constantes.

COMPLEJO DE SUPERIORIDAD

Cuando su amiga Gabrielle HALLER fue raptada por el BARÓN VON STRUCKER y sus agentes de HYDRA, Magneto y Xavier la rescataron. Magneto usó sus poderes para huir con un alijo de oro nazi que Strucker buscaba. Magneto decidió que la única forma de evitar que la humanidad oprimiera a la emergente raza mutante consistía en que los mutantes dominaran al resto de la raza humana. Magneto creía realmente que los mutantes eran superiores y que tenían derecho a gobernar sobre los humanos normales.

Su primer paso en esta guerra contra la raza humana fue apoderarse de una base de misiles en Cabo Ciudadela, Florida. Pero Xavier ya había fundado la Patrulla-X (X-MEN), que frustró el golpe de Magneto.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***X-Men Vol. 1 #4-7, 11*** La Hermandad de Mutantes Diabólicos original de Magneto lucha contra la Patrulla-X original.
- ***X-Men Vol. 1 #62-63*** La cara de Magneto es revelada cuando combate a la Patrulla-X en la Tierra Salvaje.
- ***Uncanny X-Men #161*** Historia del primer encuentro de Magneto con Charles Xavier en Israel.
- ***Classic X-Men #12*** Cautiverio de Magneto en Auschwitz y muerte de su hija.



Un movimiento de resistencia que incluye a Cíclope, Spiderman y Lobezno atacó la Dinastía de M de Magneto antes de que la Bruja Escarlata acabara por devolver la realidad a su normalidad anterior.



FAMILIA REAL DE M
1 Mercurio **2** Bruja Escarlata
3 Thomas y William, hijos de la Bruja Escarlata
4 Magneto **5** Polaris

LA DINASTÍA DE MAGNUS

Impulsada por su hermano Mercurio, la Bruja Escarlata utilizó su poder mutante sobre la probabilidad para alterar la historia. Como resultado, Magneto había dirigido a los mutantes a una guerra victoriosa contra el resto de la humanidad. Y ahora reinaba en la Tierra. Su familia era conocida como "Dinastía de Magnus" o "Dinastía de M", y estaba compuesta por su hijo Mercurio, sus hijas Bruja Escarlata y Polaris, y sus nietos Thomas y William.

Cuando Magneto vuelva a combatir a la Patrulla-X, lo hará como líder de la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants) original. El resto de miembros eran Mente Maestra, Sapo, y Pietro y Wanda –Mercurio y Bruja Escarlata– (Quicksilver y Scarlet Witch), quienes se sentían obligados hacia Magneto por salvarlos de una muchedumbre. Ninguno de ellos sabía en ese momento que Magneto era padre de Wanda y Pietro.

Tras numerosos choques con Patrulla-X, Magneto intentó obligar a un ser superhumano conocido como el Extraño (Stranger) a servirle. No sabía que el Extraño era en realidad un alienígena con poder aparentemente ilimitado, que capturó a Magneto y a Sapo.

Cansados de la cruzada de Magneto contra la humanidad, Mercurio y la Bruja Escarlata dejaron la Hermandad y no tardaron en unirse a los Vengadores (Avengers).

Magneto escapó por fin del planeta del Extraño y reanudó su guerra contra la humanidad, combatiendo a Patrulla-X, Vengadores, 4 Fantásticos (Fantastic Four) y Defensores (Defenders). Además, formó distintas versiones de la Hermandad.

Usando sus conocimientos de ingeniería genética, creó un ser llamado Alpha, el Mutante Definitivo. Pero Alpha se volvió contra Magneto y lo convirtió en un niño desvalido. Xavier entregó al Magneto niño a su colega, la Dra. Moira MacTaggert, que inició experimentos para alterar la mente del bebé. Más adelante, Davan Shakari, un agente alienígena Shi'ar, devolvió a Magneto a su estado adulto primero. De ahí que Magneto sea físicamente bastante más joven que sus contemporáneos del periodo de la Segunda Guerra Mundial.

En una realidad alternativa, Magneto y su Hermandad intentaron destruir la Tierra.
1 Lobezno **2** Pícara **3** Hombre de Hielo **4** Mística **5** Magneto

Magneto reanudó sus batallas contra la Patrulla-X pero, finalmente, la manipulación de su mente realizada por MacTaggert surtió efecto, y se convirtió en aliado del grupo. Durante una prolongada ausencia de Xavier de la Tierra, Magneto llegó incluso a hacerse cargo de la Escuela Xavier, tutelando a los Nuevos Mutantes (New Mutants). En esta época, Magneto, Mercurio y la Bruja Escarlata se enteraron de su verdadera relación.

El final de la tregua

Con el tiempo, la personalidad previa de Magneto reapareció, y su guerra contra la humanidad comenzó de nuevo. Tras crear un pulso electromagnético que desactivó toda la tecnología mundial, las Naciones Unidas le concedieron el control de la isla estado de Genosha, cuya población era principalmente mutante. Magneto esperaba convertir Genosha en la base desde la cual conquistar el mundo; sin embargo, la isla fue devastada por Centinelas (Sentinels) enviados por la malvada melliza de Xavier, Cassandra Nova.

Durante un acceso de locura, la Bruja Escarlata usó su poder para alterar la realidad de forma que Magneto gobernara el mundo. Más tarde, restauraría el statu quo anterior, y también privaría de sus poderes a la mayoría de los superhumanos mutantes, incluido Magneto. Aunque el tiempo que este permanecerá sin poderes todavía no se sabe. **TB**



Simple traficante de armas en el pasado, Moses Magnum fue transformado por Apocalipsis en un temible villano con poder sobre la propia Tierra.

Magnum, Moses

PRIMERA APARICIÓN *Giant-size Spider-Man #4 (abril, 1975)*
NOMBRE REAL Moses Magnum
OCUPACIÓN Terrorista, traficante de armas **BASE** Varias
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Puede generar fuerzas vibratorias que puede usar como refuerzo de sus propias fuerza y resistencia, o liberar para causar terremotos.

Las antiguas operaciones del conocido traficante de armas Moses Magnum fueron desmateladas por SPIDER-MAN y el Castigador (PUNISHER). Escapando a la muerte, Magnum fue encontrado por Apocalipsis (APOCALYPSE), quien le ofreció poder a cambio de ayudarle en la instigación del caos. Reconstruido por Apocalipsis con el poder de causar movimientos en el interior de la corteza terrestre, Magnum hizo chantaje a Japón, pero su intento fue frustrado por la Patrulla-X (X-MEN). Contrariado, Apocalipsis desestabilizó las facultades de Magnum, de forma que pudiera causar terremotos simplemente entrando en contacto con la Tierra. Magnum intentó recuperar el favor de Apocalipsis haciendo una demostración de su poder, pero los Vengadores (AVENGERS) se lo impidieron. Fue visto por última vez hundiéndose hacia el centro de la Tierra. **TB**

Magnus

PRIMERA APARICIÓN *Exiles #1 (agosto, 2001)*
NOMBRE REAL Magnus Lehnsherr
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 80 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Capacidad de manipular los campos magnéticos, el calor, la radiación y las ondas de radio; cuando hace contacto directo con otras formas de vida, las transforma en acero.

Nacido en una realidad alternativa, Magnus fue el producto de una unión entre MAGNETO y Pícara (ROGUE). Heredados los poderes sobre el magnetismo de su padre, Magnus nació también con una versión viciada de las facultades de su madre: todo lo que tocaba se convertía en acero. Preocupado por el dolor que podría causar, Magnus se convirtió prácticamente en un ermitaño, pero fue coaccionado para unirse a los Exiliados (EXILES). En un intento para liberar de su encarcelamiento a una versión distinta de Magneto, Magnus se sacrificó al contener la fuerza de una explosión nuclear. **AD**

Magus

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants Vol. 1 #18 (agosto, 1984)*
NOMBRE REAL Magus **OCUPACIÓN** Monarca **BASE** Móvil
ALTURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Negros **PELO** En su forma real no tiene pelo, pero partes de su cabeza semejan tenerlo
PODERES Puede crecer hasta el tamaño de una estrella y destruirla. Puede vivir en el espacio exterior y cambiar su forma por la de cualquier ser o máquina. Puede reponer su energía vital.



Magus es el líder de un mundo desconocido del espacio exterior poblado por seres sintientes "tecno-orgánicos": una especie dotada de una estructura orgánica que recuerda al metal. Cada hijo de Magus debe enfrentarse a él en combate a muerte antes de alcanzar la edad adulta.

Uno de sus hijos, WARLOCK, huyó para evitar el combate y se unió a los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) de la Tierra. Magus se desplazó a nuestro planeta en busca de Warlock, llegando a Nueva York, donde luchó contra tres hombres-X: Coloso (COLOSSUS), Rondador Nocturno (NIGHTCRAWLER) y Pícara (ROGUE). El grupo consiguió herirlo. Magus les advirtió que, a menos que Warlock volviera con él, provocaría una gran destrucción en la Tierra. Después partió y no ha vuelto a ser visto. **MT**

Major Domo

NOMBRE ESPAÑOL Mayor Domo
PRIMERA APARICIÓN *Longshot #4 (diciembre, 1985)*
NOMBRE REAL Mayor Domo
OCUPACIÓN Ayudante principal de Mojo **BASE** Mundomojo
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Azules **PELO** Gris
PODERES Controla constantemente los mercados de Mundomojo, facilitando la evaluación continua de los negocios de su señor.

El adulador pero despectivo ayudante de MOJO, señor de Mundomojo, tiene la misión de asegurar el buen funcionamiento de la casa de su amo. Mayor Domo es un androide que proporciona a Mojo información y análisis sobre sus negocios, al mismo tiempo que aplaca su paranoico ego. Estas facultades le convierten en el más apreciado sirviente de Mojo. Aunque no es bien tratado, Mayor Domo permanece al lado de Mojo, desempeñando el importante papel de refrenar los peores excesos de la personalidad de su señor. Aunque encuentra repulsivo a Mojo, la posición de Mayor Domo le otorga una influencia casi incomparable sobre Mundomojo. No está mal para un simple androide. **AD**

Malus

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Woman #30 (septiembre, 1980)*
NOMBRE REAL Dr. Karl Malus
OCUPACIÓN Ex cirujano, hoy científico criminal
BASE Los Ángeles, California **ALTURA** 1,75 m **PESO** 70 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Conocimientos avanzados de ingeniería genética, experto en bioquímica, radiología y cirugía.

Fascinado con los seres superhumanos, el científico Karl Malus se vio envuelto en el submundo criminal con el fin de obtener financiación para sus investigaciones. Intentó capturar a la SPIDER-WOMAN original. Restauró la fuerza superhumana de Eric Josten (ahora conocido como ATLAS) y le permitió crecer hasta su gigantesco tamaño. Trabajando para el Agente de Poder (POWER BROKER), Malus dio fuerza superhumana a muchos clientes. Más tarde, se convertiría en líder de una organización criminal llamada la Corporación. **PS**

Man-Ape

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Mono
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #62 (marzo, 1969)*
NOMBRE REAL M'Baku **OCUPACIÓN** Mercenario, renegado
BASE Móvil **ALTURA** 2,13 m **PESO** 161 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza, agilidad y resistencia al daño superhumanas. Es un poderoso luchador cuya habilidad en el combate se basa en la de los gorilas.



Vestido con la piel del raro gorila blanco de Wakanda, M'Baku el Hombre Mono adopta una posición de combate al frente de un grupo de sus seguidores del culto Gorila Blanco.

Mientras que T'Challa –Pantera Negra (Black Panther) y rey de los guerreros de la nación africana de Wakanda– estaba en EE UU ayudando a los Vengadores (Avengers), M'Baku conspiró para hacerse con el trono. Para revivir el proscrito culto del Gorila Blanco, M'Baku mató a un raro gorila blanco, y luego se bañó en su sangre y comió su carne, lo que le otorgó el poder del simio. Bajo el nombre de Hombre Mono, combatió a Pantera Negra y a sus compañeros Vengadores tanto en Wakanda como en EE UU. Derrotado finalmente por el Capitán América (Captain America), no intentó regresar a Wakanda, donde se habría enfrentado a la pena de muerte. En vez de ello, formó equipo con Segador (Grim Reaper) y la Legión Letal (Lethal Legion) para cobrarse su venganza sobre los Vengadores. Pero las actitudes racistas del Segador provocaron la separación del grupo. **MT**

Man-Beast

Creado por un accidente científico, el Hombre Bestia nació cuando el Alto Evolucionador (High Evolutionary) introdujo un lobo en su acelerador genético. A pesar de la creación de todo un ejército maligno usando el mismo dispositivo, el Hombre Bestia fue derrotado finalmente por Thor, metido en una lanzadera y exiliado al espacio.

Tras aterrizar en la Contratierra –mundo creado por el Alto Evolucionador–, el Hombre Bestia juró vengarse de este. Enseñó a sus gentes el concepto del mal e incluso intentó destruir el planeta. Desde entonces, ha entrado en batalla muchas veces, luchando contra Adam Warlock y contra Hulk. Cuando intentó armar un segundo ejército usando como tapadera el culto religioso Legión de la Luz, el Hombre Bestia acabó chocando de frente con Spider-Man.

Las repetidas derrotas han desmoralizado al Hombre Bestia, que parece haber desaparecido de la Tierra. **AD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Hombre Bestia
NOMBRE REAL Man-Beast
OCUPACIÓN Aspirante a conquistador
BASE Algún lugar por debajo de Nueva York
ALTURA 2,08 m
PESO 145 kg
OJOS Rojos
PELO Marrón
PRIMERA APARICIÓN *Thor #134 (noviembre, 1966)*

PODERES Fuerza, velocidad, resistencia y sentidos superhumanos; notable capacidad científica, especialmente en genética e ingeniería.



Durante los enfrentamientos, el Hombre Bestia puede usar sus poderes mentales como arma.



A pesar de su gran fuerza y rapidez mental, el Hombre Bestia no es enemigo para el poderoso Thor.

MANDARIN

FICHA

NOMBRE REAL
No revelado

OCUPACIÓN
Genio criminal

BASE
Palacio de la Estrella Dragón, en el "Valle de los Espíritus", China

ALTURA 1,88 m
PESO 98 kg
OJOS Azules oscuros
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #50 (1941)

PODERES

Una de las mejores mentes científicas mundiales y un soberbio atleta. Posee diez anillos de origen extraterrestre con poderes asombrosos.



MANDARIN

Afirmando ser descendiente directo de Gengis Kan, el Mandarín nació en China, en el seno de una familia rica que lo perdió todo cuando los comunistas tomaron el poder. Científico brillante, se embarcó en una cruzada para obtener poder personal y exploró el prohibido "Valle de los Espíritus". Allí encontró una nave espacial que se había estrellado siglos atrás y que contenía diez anillos alienígenas con poderes asombrosos. Algunos podían ser usados para hacerse con el control de otras mentes, reorganizar la materia, lanzar un rayo desintegrador o crear un vórtice. Otros podían producir gases letales y ráfagas de hielo, o descargar electricidad, llamas, rayos de luz cegadora y nubes de oscuridad. Después de controlar la tecnología extraterrestre, el Mandarín conquistó los pueblos que bordeaban el valle y empezó a hacer planes para hacerse con el control del mundo, chocando a menudo con IRON MAN y los Vengadores (AVENGERS). En una ocasión contrató al Espadachín (SWORDSMAN) para que pusiera una bomba en la mansión de los Vengadores. También construyó un dispositivo capaz de extender el odio alrededor del mundo y reunió un grupo de supervillanos para combatir a los Vengadores. Actualmente sigue en su palacio, ideando nuevos planes para la conquista del mundo. **TD**

El Mandarín es un artista marcial experto y sus anillos tienen buena pegada, ¡pero Spiderman es demasiado rápido para él!

El Mandarín no es solo un genio de la ciencia, sino también un magnífico atleta con una gran preparación en las artes marciales.

Dado que el Mandarín cree que puede dominar el mundo por medio de la tecnología, sus pasos se han cruzado a menudo con Iron Man, que siempre arruina sus planes.

MANDRILL

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mandril

NOMBRE REAL
Jerome Beechman

OCUPACIÓN
Criminal profesional

BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 122 kg
OJOS Negros
PELO Marrón

PRIMERA APARICIÓN
Shanna the She-Devil #4 (junio, 1972)

PODERES

Tiene la capacidad de emitir potentes feromonas que le otorgan el poder de atraer y esclavizar a las mujeres, haciendo que se sometan a su voluntad.

MANDRILL

Los padres de Jerome Beechman trabajaron en el campo de pruebas atómicas de Nuevo México, donde la exposición a la radiación provocó mutaciones en su hijo. Jerome nació con pelaje animal sobre el cuerpo y un aspecto simiesco. Creció entre el aborrecimiento de sus padres y compañeros debido a su insólita apariencia.

Cuando tenía diez años, sus padres lo abandonaron en el desierto. Allí fue encontrado por NEKRA Sinclair, una mutante cuya madre también había trabajado en la zona de pruebas atómicas. Además, Nekra también había sido maltratada y abandonada. Jerome adoptó el nombre de Mandril, y los dos formaron equipo y viajaron juntos por el suroeste estadounidense, evitando todo contacto humano. Formaron Espectro Negro, una organización de mujeres negras que buscaban derrocar el gobierno del país. Este grupo fue derrotado por DAREDEVIL. Cuando Nekra quedó bajo custodia de SHIELD, Mandril formó Fuerza Femenina, un ejército de mujeres radicales bajo su control. Este grupo se unió a la Fuerza Mutante de MAGNETO, pero finalmente fueron detenidos por los Defensores (DEFENDERS). **MT**

MANSLAUGHTER

NOMBRE ESPAÑOL Carnicero
PRIMERA APARICIÓN *Defenders #133 (julio, 1984)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Ex asesino a sueldo **BASE** Móvil
ALTURA 1,70 m **PESO** 52 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Telépata de bajo nivel; influye en la visión periférica y en la audición subliminal de los otros para hacerse invisible a ellos; usa facultades que mejoran su capacidad como cazador.

El Carnicero nació con poderes mutantes ideales para el rastreo y la caza. Impresionó al eterno conocido como Intermediador (INTERLOPER) por su éxito para rastrearle bajo los páramos siberianos. El Intermediador aceptó ayudarle a agudizar sus poderes, pero, preocupado por la inestable personalidad del joven, no lo entrenó por completo. Y fue un acierto, ya que más tarde Carnicero se convirtió en un despiadado asesino a sueldo. Finalmente se redimió, sacrificando su vida en un esfuerzo por destruir al Dragón de la Luna (DRAGON OF THE MOON). **AD**



MAN-THING

¡El que tiene miedo arde al contacto del Hombre Cosa!



El imperturbable perito de seguros Nathan Mehr se encuentra cara a cara con el reptante y monstruoso Hombre Cosa.

Ted Sallis era investigador en un proyecto dirigido a duplicar la fórmula del supersoldado que dio sus poderes al Capitán América en los años cuarenta. Pero fue vendido al siniestro grupo criminal IMA, que ansiaba sus resultados. Temiendo que su trabajo cayera en manos de malvados, Sallis destruyó sus notas y se inyectó él mismo la única muestra del suero. Pero mientras huía para salvar la vida, su coche se estrelló en la zona pantanosa que rodeaba su laboratorio, y aparentemente murió.

TRANSFORMACIÓN

Aunque Sallis no lo sabía, la zona en la que había ubicado su laboratorio estaba cerca del Nexo de todas las realidades, una puerta mística que enlazaba las miles de dimensiones existentes. De alguna forma misteriosa, el suero del cuerpo de Sallis se combinó con las energías místicas ambientales del Nexo, e hicieron que la vegetación del pantano que rodeaba su cuerpo casi inerte lo reconstituyera en forma de una masa que se arrastra sin mente: el Hombre Cosa.

SENTIR LA QUEMADURA

Dotado de escasa inteligencia, el Hombre Cosa está en cambio sintonizado empáticamente con su entorno. Aunque el alma de Ted Sallis aún habita dentro de la gran bestia, en general el Hombre Cosa no razona: solo reacciona a las emociones de quienes le rodean. El miedo le produce un gran dolor, y saldrá de su pantanoso hogar para poner fin a cualquier fuente de miedo que le provoque aflicción. Debido a una peculiaridad en su estructura química, cualquier criatura que sienta miedo en presencia del Hombre Cosa arderá con su contacto.



Rara vez abandona el Hombre Cosa los confines de su pantano, pero en ocasiones puede ser arrastrado por fuertes emociones, que le afectan dolorosamente a través de su empatía animal.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Adventures Into Fear #17–19 y Man-Thing #1*** El Hombre Cosa y una caterva de aliados, entre ellos Dakimh el Hechicero, Jennifer Kale, Korrek el Bárbaro y el Pato Howard, defienden el Nexo de todas las realidades contra el demonio Thog.
- ***Giant-Size Man-Thing #4*** El Hombre Cosa es arrastrado por el dolor experimentado por un angustiado estudiante de instituto.

FICHA — MAN-THING

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Cosa

NOMBRE REAL
Ted Sallis

OCUPACIÓN
Guardián del Nexo de todas las realidades

BASE
Pantano que oculta el Nexo, en los Everglades de Florida

ALTURA Alrededor de 2,13 m
PESO Unos 227 kg
OJOS Rojos, bulbosos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Savage Tales #1 (mayo, 1971)

PODERES
Prácticamente indestructible; fuerza superhumana. El miedo le causa dolor y cambia su constitución química de forma que el contacto con su cuerpo quema a quienes sienten miedo en su presencia.

El Hombre Cosa guarda el Nexo de todas las realidades, una puerta interdimensional situada en el centro de su pantano.

PROTECTOR DEL PANTANO

Facultado por el Nexo para ser su silencioso guardián insomne, el Hombre Cosa raramente se aparta de las cercanías del pantano, y si alguna circunstancia le obliga a hacerlo, siempre vuelve. Pero cualquier cosa que pueda amenazar la santidad del Nexo o la del propio pantano, ¡no tardará en conocer la rabia sin mente de su mudo protector! **TB**

MANTIS

FICHA

NOMBRE REAL
Desconocido
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Templo de los Sacerdotes de Pama, Vietnam; ciudad Ho Chi Min, Vietnam; mansión de los Vengadores, Nueva York

ALTURA 1,67 m
PESO 52 kg
OJOS Verdes
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #112 (junio, 1973)

PODERES
Agilidad superior, extraordinaria habilidad en artes marciales; facultad de sentir las emociones de otros. También puede curarse a sí misma.

Giant-Size Avengers #4 muestra la boda de la Visión y Bruja Escarlata, la transformación de Mantis y su partida de la Tierra.

MANTIS

Nacida en Vietnam, Mantis fue criada por los Sacerdotes de Pama, una secta pacifista de los alienígenas humanoides KREE. Los sacerdotes educaron a Mantis en el camino de la paz, y también en sus artes marciales defensivas. Adoptó el nombre de Mantis después de derrotar a numerosos oponentes varones en competición marcial.

A la edad de 18 años, una vez completado su entrenamiento, los sacerdotes enviaron a Mantis a vivir entre los humanos, borrando los recuerdos de su niñez en el templo e implantándole otros falsos de una vida como huérfana, luchando por sobrevivir en las calles de Ciudad Ho Chi Min.

Acabó formando equipo con el Espadachín (SWORDSMAN), un criminal enmascarado a quien Mantis ayudó a rehabilitar. Cuando el Espadachín se unió a los Vengadores (AVENGERS), Mantis fue a instalarse con él en la mansión del grupo.

Tras su boda con el mayor de los cotati, una raza alienígena de seres-planta telepáticos, Mantis se transformó en pura energía y abandonó la Tierra. **MT**



Mantis está en manos de Thanos, un eterno que aumentó sus facultades superhumanas hasta convertirse en el más poderoso de todos.



MAN-WOLF

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Lobo
PRIMERA APARICIÓN (como hombre lobo) *The Amazing Spider-Man #124 (septiembre, 1973)* **NOMBRE REAL** John Jameson
OCUPACIÓN Ex astronauta, piloto, jefe de seguridad
BASE Nueva York **ALTURA** 1,98 m **PESO** 159 kg
OJOS Rojos **PELO** Blanco
PODERES (como hombre lobo): Fuerza, velocidad, agilidad y resistencia superhumanas, sentidos agudizados.



El hijo de J. Jonah JAMESON, editor del *Daily Bugle*, descubrió una gema en la Luna. Al llegar a la Tierra, la piedra hizo que, bajo la luna llena, se transformara en una criatura similar a un lobo. La gema lunar contenía la esencia de Stargod, señor de "Otra Esfera", en una dimensión paralela. El Hombre Lobo viajó a "Otra Esfera" y ayudó a sus gentes a derrotar a su enemigo Arisen Tyrk.

Más tarde, John sufriría un tratamiento radiactivo que destruyó la gema lunar, dejando de convertirse en hombre lobo. Desde entonces ha trabajado como piloto para los Vengadores (AVENGERS) y como jefe de seguridad del manicomio Ravencroft. **PS**

MARAUDERS

El ejército personal del genetista mutante Mr. Siniestro (MR. SINISTER) es una de las fuerzas más eficaces con las que ha debido enfrentarse la Patrulla-X (X-MEN). Los mutantes que no daban la talla repugnaban a Mr. Siniestro, quien aborrecía especialmente a los MORLOCKS, mutantes ocultos a la sociedad en túneles por debajo de Nueva York. Por eso, la primera misión de los Merodeadores fue exterminarlos. En gran parte tuvieron éxito: a pesar de la oposición de Patrulla-X y Factor-X (X-FACTOR), los Merodeadores asesinaron a la mayoría de los morlocks, a la vez que herían casi mortalmente a Gata Sombra (*ver* PRYDE, KITTY) y Rondador Nocturno (NIGHTCRAWLER). Desde entonces, han vuelto a enfrentarse con la Patrulla-X, llegando a destruir el Instituto Xavier. Son particularmente temibles porque Mr. Siniestro ha creado clones de cada uno de ellos: si uno cae, es reemplazado por un sustituto. Parece que la amenaza que representan continuará durante años. **AD**

MARAUDERS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Merodeadores
MIEMBROS
MR. SINIESTRO Telepatía
MALICIA Telepatía
VÉRTIGO Afecta al equilibrio
ARCO VOLTAICO Descargas eléctricas con las manos
ARPÓN Proyectiles bioenergéticos
MAREA Torbellino mutante
MACHACADOR Superfuerza
PRISMA Captura de poderes que devuelve contra su fuente
DIENTES DE SABLE Esqueleto de adamántium; supersentidos
CAZADOR DE CABELLERAS Manipulación de componentes mecánicos
DISRUPTOR Detiene los sistemas vivos y mecánicos

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #210 (octubre, 1986)

LOS MERODEADORES
1 Disruptor **2** Dientes de Sable **3** Malicia
4 Cazador de Cabelleras **5** Vértigo **6** Arpón **7** Marea

MARROW

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Médula

NOMBRE REAL
Sarah; su apellido puede ser Rushman

OCUPACIÓN
Terrorista genética; aventurera

BASE
Varias

ALTURA 1,83 m
PESO Desconocido
OJOS Verdes
PELO Magenta

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #325 (octubre, 1995)

PODERES
Su anatomía mutante permite un rápido crecimiento de espolones óseos que sobresalen de su cuerpo y que usa como armas. Posee dos corazones y capacidad de recuperación aumentada, lo que dificulta darle muerte.

Era una joven mutante que dejó atrás su vida normal para bajar a las cloacas controladas por los misteriosos MORLOCKS. Médula fue uno de los pocos supervivientes de la Masacre Mutante que diezmó las filas de los morlocks. Huida a la dimensión regida por Mijail RASPUTIN, se convirtió en miembro de Gene Nación, un grupo mutante radical dedicado a devolver los golpes a sus opresores humanos.

Tas varios encuentros con la Patrulla-X (X-MEN), Médula decidió hacer causa común con ellos. Sin embargo, su ardiente personalidad y su salvajismo natural impidieron que encajara en la Escuela Xavier, y la abandonó bajo misteriosas circunstancias. Recientemente fue reclutada por el recién reformado programa Arma-X (WEAPON X), que ha estimulado sus poderes hasta permitirle controlar su aspecto. **PS**



Las proyecciones óseas de su cuerpo pueden partirse y ser usadas como peligrosas armas.

Los puntiagudos huesos de Médula pueden crecer salvajemente a través de su cuerpo, causándole molestias y desfigurando su aspecto.

MARRINA

PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight Vol. 1 #1 (agosto, 1983)*
NOMBRE REAL Marrina Smallwood
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 91 kg **OJOS** Negros **PELO** Verde
PODERES Fuerza y resistencia aumentadas; capaz de respirar tanto aire como agua; puede nadar a gran velocidad y producir trombas de agua.

La forma alienígena de vida plodex que fue conocida como Marrina surgió de un huevo caído en el océano Atlántico, lo cual le otorgaba las adaptaciones acuáticas que aparecen cuando adopta la forma humanoide de sus tutores adoptivos, los Smallwood.

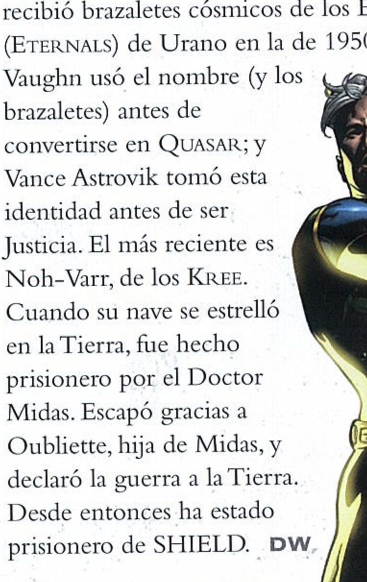
Sus facultades superhumanas le permitieron unirse a ALPHA FLIGHT, y más tarde se casó con NAMOR el Hombre Submarino.

La tragedia surgió cuando, durante su embarazo, se convirtió en un monstruoso leviatán. Namor se vio obligado a matarla, pero su biología alienígena pudo haberla conservado en un estado similar al coma. **DW**

MARVEL BOY

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Boy #1 (septiembre, 2000)*
NOMBRE REAL Noh-Varr
OCUPACIÓN Aspirante a conquistador **BASE** Nueva York
ALTURA 1,77 m **PESO** 75 kg **OJOS** Negros **PELO** Blanco
PODERES Fuerza, velocidad y resistencia aumentadas; puede controlar mentalmente el crecimiento de su cuerpo; los nanobots redireccionan las sensaciones dolorosas.

El nombre Marvel Boy ha sido adoptado por cinco individuos. Martin Burns esgrimió el poder de Hércules en la década de 1940; Robert Grayson recibió brazaletes cósmicos de los Eternos (ETERNALS) de Urano en la de 1950; Wendell Vaughn usó el nombre (y los brazaletes) antes de convertirse en QUASAR; y Vance Astrovik tomó esta identidad antes de ser Justicia. El más reciente es Noh-Varr, de los KREE. Cuando su nave se estrelló en la Tierra, fue hecho prisionero por el Doctor Midas. Escapó gracias a Oubliette, hija de Midas, y declaró la guerra a la Tierra. Desde entonces ha estado prisionero de SHIELD. **DW**



Master Khan

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #77 (octubre, 1960)*
NOMBRE REAL Khan **OCUPACIÓN** Dios del pueblo de K'un-Lun
BASE K'un-Lun; Nueva York
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Rojos **PELO** Moreno
PODERES Sus poderes mágicos le permiten distorsionar la realidad, levitar y encoger objetos, alterar su aspecto, formar escudos, lanzar rayos de energía y realizar invocaciones místicas.



Master Khan es adorado como dios en el planeta K'un-Lun. La forma de vida dominante en el planeta son una plantas sintientes llamadas h'ylthri, aunque también existen formas de vida humanoides. Master Khan es un humano, pero tiene los poderes mágicos de un hechicero. Es el protector de los habitantes de K'un-Lun, y su poder procede de la adoración de estos. En la Tierra, Khan era un erudito, pero también estudioso de lo oculto. Una vez en K'un-Lun, Master Khan se hizo enemigo mortal de Puño de Hierro (Iron Fist). Más tarde, aparecería en medio de una batalla entre Lobezno (Wolverine), Namor, Namorita y los h'ylthri, que acabó en el exilio de Lobezno. **MT**

Master Order

NOMBRE ESPAÑOL Amo del Orden
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-in-One Annual #2 (diciembre, 1977)*
NOMBRE REAL Ninguno
OCUPACIÓN Entidad cósmica **BASE** En todas partes
ALTURA/PESO/OJOS/PELO Desconocidos
PODERES El alcance de sus poderes es desconocido, aunque puede cambiar el destino de individuos específicos.



Muerte, Señor del Caos, Eternidad (Death, Lord Chaos, Eternity) y Amo del Orden: seres enigmáticos, cada uno de los cuales personifica un concepto abstracto distinto. Sus orígenes son desconocidos, al igual que sus poderes, aunque muchos suponen que estos son ilimitados. Amo del Orden, "hermano" del Señor del Caos, se esfuerza por mantener un equilibrio cósmico con él, interviniendo en los asuntos humanos en rarísimas ocasiones. Tras la derrota de Thanos, frustrado destructor del universo, Caos y Orden dieron a entender que eran responsables de haber manipulado el destino de Spider-Man para asegurar su intervención en la crisis en el momento justo. Nadie sabe si es realmente así. **AD**

Master Pandemonium

PRIMERA APARICIÓN *West Coast Avengers #4 (enero, 1986)*
NOMBRE REAL Martin Preston
OCUPACIÓN Caudillo de demonios **BASE** Los Ángeles, California
ALTURA 1,85 m **PESO** 93 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES El amuleto de Asmodeus le permite la teleportación entre dimensiones. Puede separarse de sus extremidades, que forman demonios vivientes, lanzar rayos de energía por las manos, levitar y respirar fuego.

Master Pandemónium, antes actor de Hollywood al que el demonio Mephisto dio una segunda oportunidad para vivir, apareció como un ser monstruoso con demonios en vez de brazos y un agujero con forma de estrella en su pecho, que representaba los cinco fragmentos de su alma perdida. Pandemónium identificó a los hijos gemelos de la Bruja Escarlata (Scarlet Witch) como depositarios de dos de los fragmentos, y los absorbió, aparentemente borrando de la existencia a los dos niños. **DW**

Masters, Alicia

Masters, Alicia

FICHA
NOMBRE REAL
Alicia Reiss Masters
OCUPACIÓN
Escultora
BASE
Manhattan

ALTURA Desconocida
PESO Desconocido
OJOS Azules
PELO Rubio

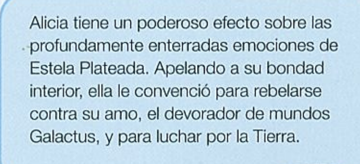
PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #8 (noviembre, 1962)

PODERES
Escultora de talento a pesar de su ceguera; capaz de "ver" el bien en las personas independientemente de su aspecto.



Alicia Masters se quedó ciega durante su niñez, en el mismo accidente que le costó la vida a su padre, Jacob Reiss. El hombre responsable del accidente, Philip Masters, se casó con su madre y adoptó a Alicia. Ella descubrió que, a pesar de su discapacidad, tenía talento para la escultura. Cuando su padrastro, bajo la identidad del Amo de Marionetas (Puppet Master) se enfrentó a los 4 Fantásticos (Fantastic Four), Alicia, un peón en sus planes, fue rescatada por Ben Grimm, la Cosa (Thing). Entre ellos se desarrolló una fuerte relación, y ella acabó viéndose embrollada en muchas de las más peligrosas aventuras de los 4 Fantásticos.

Tal vez su momento más brillante se produjo cuando apeló a la humanidad profundamente enterrada en el interior del surcador de cielos Estela Plateada (Silver Surfer), y le convenció para rebelarse contra su amo, el devorador de mundos Galactus, en defensa de la Tierra. En fechas más recientes, el romance entre Alicia y la Cosa se ha enfriado, y ella ha salido con otros hombres. Pero solo es cuestión de tiempo que el destino empuje a Alicia y Ben Grimm a reunirse otra vez. **TB**



Alicia tiene un poderoso efecto sobre las profundamente enterradas emociones de Estela Plateada. Apelando a su bondad interior, ella le convenció para rebelarse contra su amo, el devorador de mundos Galactus, y para luchar por la Tierra.



A pesar de ser ciega, Alicia Masters es una escultora de fama mundial que practica su arte a través del tacto.

Masters of Evil

Una alianza infame contra los Vengadores



Convencido de que la fuerza está en el número, el Barón Zemo original formó un siniestro supergrupo que igualaba en poder a los Vengadores.

Los Señores del Mal son enemigos perennes de los Vengadores, reunidos numerosas veces a lo largo de los años, a menudo sin vínculo alguno entre las diversas agrupaciones, excepto el nombre. Los primeros Señores del Mal fueron producto del esfuerzo del genio nazi BARON ZEMO.

DÉCADAS DE VILLANÍA

Zemo planeó derrotar a su némesis durante la guerra, el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), reclutando a los enemigos más notables de sus camaradas en los Vengadores. Reunió al Fundidor para luchar contra IRON MAN, al Hombre Radiactivo (RADIOACTIVE MAN) contra THOR y al Caballero Negro (BLACK KNIGHT) contra Avispa (WASP) y el Hombre Gigante (GIANT MAN, Henry Pym). Más tarde, Zemo acogería en el grupo a la Encantadora (ENCHANTRESS) y a Verdugo (EXECUTIONER). El equipo se dispersó tras la muerte de Zemo.

Su lugar fue ocupado por unos segundos Señores del Mal, reunidos por el robot ULTRÓN, bajo su identidad tapadera de Capucha Escarlata. El grupo obtuvo los planos de la mansión de los Vengadores de manos de Edwin JARVIS, su mayordomo, y atacó a los superhéroes en su propia casa. El nuevo Caballero Negro, Dane Whitman, se volvió contra sus compañeros en los Señores del Mal y ayudó a los Vengadores a deshacerse de los villanos.



CLAVE DE PERSONAJES
1 Tigre Volador
2 Ciclón
3 Klaw
4 Asesina de Hombres
5 Tiburón Tigre

El cerebro criminal Cabeza de Huevo (EGGHEAD) organizó a los terceros Señores del Mal, esperando vengarse de Henry Pym, pero no tardó en encontrar la derrota (y la muerte). Helmut Zemo, hijo del Baron Zemo original, reunió la cuarta formación de los Señores.

LA HORA MÁS OSCURA

El Barón Zemo II reunió más de una docena de criminales para aplastar a los Vengadores a través de la superioridad numérica. Su logro más infame fue el ataque a la mansión de los Vengadores.

El DOCTOR OCTOPUS reunió a los quintos Señores del Mal, que lucharon contra los Guardianes de la Galaxia (GUARDIANS OF THE GALAXY). El Barón Zemo II volvió para organizar un sexto grupo, los THUNDERBOLTS, que se hicieron pasar por héroes. ¡Al poco tiempo, la mayoría se habían convertido en héroes de verdad!

Justine HAMMER, la nueva Capucha Escarlata, reunió una séptima versión del grupo, que incluía a la asombrosa cantidad de 25 miembros. Estos Señores del Mal fracasaron en su intento de chantajear por un billón de dólares a Naciones Unidas. **DW**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers Vol. 1 #6*** El Barón Zemo reúne a los primeros Señores del Mal, que presentan la contrapartida malvada de cada miembro de los Vengadores.
- ***Avengers Vol. 1 #270-277*** Los Señores del Mal atacan el cuartel general de sus enemigos en la saga clásica "Ataque a la mansión de los Vengadores".
- ***Thunderbolts #24-25*** La agrupación más reciente de los Señores del Mal reúne 25 supervillanos, lo que representa un formidable oponente para los Thunderbolts.
- ***Guardians of the Galaxy #28-29*** Los Señores del Mal del Dr. Octopus se enfrentan con los Guardianes de la Galaxia.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Señores del Mal

MIEMBROS ORIGINALES Y PODERES
BARÓN ZEMO Longevidad extendida; brillante mente criminal.
FUNDIDOR Puede fundir cualquier metal con un rayo molecular.
HOMBRE RADIACTIVO Puede liberar descargas de energía radiactiva letal.
CABALLERO NEGRO (Nathan Garrett) Diestro combatiente; porta una lanza de energía.
VERDUGO Fuerza aumentada; porta un hacha encantada.
ENCANTADORA Hechicera.

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #6 (julio, 1964)

CLAVE DE PERSONAJES
1 Caballero Negro
2 Fundidor
3 Hombre Radiactivo

MAXIMUS

FICHA

NOMBRE REAL
Máximus

OCUPACIÓN
Conquistador frustrado

BASE
Ciudad de Attilan en la Zona Azul de la Luna

ALTURA 1,80 m
PESO 82 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #47 (febrero, 1966)

PODERES
Máximus posee un intelecto genial libre de las ataduras de la cordura, y tiene la facultad de imponerse a los procesos mentales de quien está cerca de él, apoderándose de su mente consciente.

MAXIMUS

Hijo de Agon y hermano de Rayo Negro (BLACK BOLT), el joven Máximus no exhibió signo alguno de cambio tras su exposición a la Niebla Terrígena alteradora de los genes que hace de los inhumanos (INHUMANS) lo que son. Pero albergaba en secreto un poderoso deseo de reinar, un deseo que él sabía que nunca se cumpliría mientras su hermano estuviera vivo.

Rayo Negro sorprendió a Máximus cuando establecía una alianza con los KREE, la raza alienígena responsable de la creación de los inhumanos. El grito de Rayo Negro destruyó la nave de guerra kree, y también destrozó el anclaje de Máximus a la cordura. A partir de entonces fue conocido como Máximus el Loco.

Sin embargo, su deseo de poder no hizo más que aumentar con su locura, y Máximus dedicó todos sus recursos a arrebatar a su hermano el control de la Tierra Oculta de los inhumanos mediante un golpe de estado. **AD**



Rayo Negro es el hermano mayor de Máximus. Dado que un simple susurro de su voz puede desencadenar ondas de choque sónicas, permanece en silencio la mayor parte del tiempo.



A pesar de su jactancia, el intento de Máximus de destruir la humanidad fracasó por completo.

MAYHEM

NOMBRE ESPAÑOL Caos
PRIMERA APARICIÓN *Cloak and Dagger Vol. 1 #1 (octubre, 1983)*
NOMBRE REAL Brigid O'Reilly
OCUPACIÓN Ex policía, vigilante **BASE** Nueva York
ALTURA 1,62 m **PESO** 54 kg **OJOS** Verdes **PELO** Verde
PODERES Su piel segrega constantemente un gas venenoso que puede provocar parálisis cuando penetra en el torrente sanguíneo y funciona como droga de la verdad; también es capaz de volar.

Como detective de la policía de Nueva York, Brigid O'Reilly se enfrentó con la pareja de vigilantes Capa y Puñal (CLOAK AND DAGGER). Pensando que sus métodos ponían en peligro vidas inocentes, al principio se sentía hostil hacia ellos; pero su tolerancia creció al conocer sus orígenes. Tras un enfrentamiento con varios policías corruptos mientras investigaba una operación de contrabando de drogas, Brigid fue asesinada con gas venenoso. Pero la intervención de Capa y Puñal condujo a su resurrección como un ser superpoderoso, permitiéndole cobrarse su venganza. Desde entonces, Brigid ha adoptado el alias de Caos y se ha convertido en vigilante, centrándose en los traficantes de droga de Nueva York. **AD**

El cuerpo de Caos genera un gas venenoso que utiliza en su lucha contra el crimen.

FICHA

MEDUSA

NOMBRE REAL
Medusalith Amaquelin

OCUPACIÓN
Intérprete real

BASE
Attilan, Zona Azul de la Luna

ALTURA 1,80 m
PESO 59 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #36 (marzo, 1965)

PODERES
Puede usar sus cabellos, de 1,80 m de largo, para atacar, levantar pesos, abrir cerraduras, o como látigo o soga.

MEDUSA

Miembro de la familia real de los inhumanos (INHUMANS) en Attilan, Medusa fue expuesta a la mutegénica Niebla Terrígena cuando era un bebé. Obtuvo la facultad de usar sus cabellos como miembros extras, controlándolos con la mente.

Tras la primera llegada de Trikon, Medusa dejó Attilan, y un accidente de avión le provocó amnesia. Mientras vagaba por Europa, sus poderes llamaron la atención del criminal llamado Mago (WIZARD). Este se la llevó a EE UU para formar parte de los Cuatro Terribles (FRIGHTFUL FOUR).

Cuando su primo segundo Rayo Negro (BLACK BOLT), con quien se casaría, ascendió al trono de Attilan, Medusa volvió a casa para actuar como su intérprete. También reemplazó a la Chica Invisible (INVISIBLE GIRL) en los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) durante el tiempo que Sue Storm estuvo separada de su marido. **MT**

Medusa usa sus largos cabellos para enredar al asombroso Spiderman en un tipo distinto de red.

MEGGAN

PRIMERA APARICIÓN *Mighty World of Marvel #7 (diciembre, 1983)*
NOMBRE REAL Meggan
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Gran Bretaña
ALTURA/PESO Variables **OJOS/PELO** Variables
PODERES Es una metamorfa cuyas formas son influenciadas por las emociones de los demás; puede volar y proyectar rayos de energía extraída de la Tierra.

Meggan, hija de gitanos, creció con el cuerpo cubierto de pelo y se consideraba a sí misma un monstruo. Solo más tarde, tras ser acogida por Brian Braddock (CAPTAIN BRITAIN), descubrió que podía variar su aspecto a voluntad.

Transformó su forma peluda en la silueta de una mujer increíblemente bella con largos cabellos dorados. No mucho después de esto, Meggan y Braddock iniciaron una relación sentimental, fundaron el supergrupo EXCALIBUR, y acabaron casándose.

Como esposa del Capitán Britania, Meggan es la reina de Otromundo, ayudando en la administración de las realidades dimensionales que conforman el omniverso. **DW**

MELTDOWN

Cuando observó las facultades mutantes en desarrollo de su hija, el padre de Tabitha la maltrató, lo que condujo a la joven a dejar su hogar y huir a la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos. Pero le llevaría algún tiempo llegar allí. Encontrándose con el Todopoderoso (BEYONDER) en su camino, pasó por varias aventuras cósmicas antes de unirse a los Ángeles Caídos, la banda de ladrones del Desvanecedor (VANISHER).

Tal vez la niñez de Tabitha pueda explicar su posterior volubilidad. Osciló entre Factor-X (X-FACTOR) y los Ángles Caídos antes de hacerse miembro de los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) donde su atracción por Bala de Cañón (CANNONBALL) le ayudó a asentarse. En años recientes, se ha convertido en la protegida de Nathan Summers, uniéndose a él en un ataque contra la instalación de Arma-X (WEAPON X) y el campo de concentración para mutantes Neverland. Ya más estable y con mayor control sobre su poder, Tabitha está madurando como una mujer feliz, equilibrada y formidable. **AD**

Miembro fundador de Fuerza-X, en los primeros días del grupo era conocida como Bum-Bum.

FICHA

MELTDOWN

NOMBRE REAL
Tabitha Smith

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Estado de Nueva York

ALTURA 1,65 m
PESO 54 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Secret Wars II, #5 (noviembre, 1985)

PODERES
Produce y lanza "bombas de tiempo": bolas de energía de fuerza conmocionadora. Es capaz de alterar el tamaño y poder de estas bombas a voluntad.

Mentallo

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #141 (febrero, 1966)*
NOMBRE REAL Marvin Flumm
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Móvil
ALTURA 1,77 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Posee poderes telepáticos. Puede leer la mente de cualquiera en un radio de 8 km localizar un patrón cerebral concreto y proyectar sus propios pensamientos en la mente de otros.

Marvin Flumm nació con poderes telepáticos. Empezó a trabajar para SHIELD donde sus poderes se desarrollaron completamente. Pensando hacerse con el control de SHIELD, Flumm robó un traje de combate y un equipo aumentador de la telepatía y tomó el nombre de Mentallo. Formando equipo con el Arreglador (luego conocido como Techno), intentó apropiarse del cuartel general de SHIELD, pero ambos fueron capturados. Luego escaparon y se unieron a HYDRA.

Mientras combatía a los Micronautas, la mente de Mentallo se sobrecargó. Más tarde, cuando el Professor X intentaba ayudarle, combatió contra él en un plano psíquico, y Mentallo fue reducido por el Profesor. **MT**

Mercado, Joy

PRIMERA APARICIÓN *Moon Knight Vol. 1 #33 (septiembre, 1983)*
NOMBRE REAL Joy Mercado
OCUPACIÓN Periodista **BASE** Nueva York
ALTURA 1,77 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Tiene la fuerza normal para una mujer de su constitución que hace ejercicio regularmente; cierta habilidad en combate sin armas; consumada escritora y entrevistadora.



Joy Mercado, antes autora insigne de la revista *NOW*, está entre la élite del equipo de investigación periodística del *Daily Bugle*. Formó pareja profesional con el fotógrafo Peter Parker cubriendo diversos asuntos, entre ellos un encargo en Gran Bretaña e Irlanda del Norte, donde Spider-Man evitó el asesinato del primer ministro británico. Joy parecía celosa de la relación de Peter con Spiderman, y en una ocasión le acusó de usar a Spiderman para promover su carrera.

Joy es una coqueta incorregible, pero su relación con Peter nunca fue más allá de la amistad. **DW**

Mephisto

Mefisto es un demonio extradimensional de inmenso poder. No es el Satán bíblico, y su reino no es el Infierno de las Escrituras. Sin embargo, Mefisto se muestra a los terrestres bajo el aspecto tradicional del diablo, y a menudo se hace pasar por Satán. Según se dice, Mefisto, como otros regentes de dimensiones infernales, surgió hace eones como porción de una masa de energía mística oscura. Está constantemente planeando la realización de tratos con mortales y dioses para obtener posesión de sus almas, las cuales confina en su inframundo. Codicia especialmente las almas de los héroes por su pureza, y ha buscado repetidamente corromper y esclavizar el alma del noble Estela Plateada (Silver Surfer). Además, ha luchado contra Thor, el Dr. Extraño (Doctor Strange), Daredevil, los 4 Fantásticos (Fantastic Four) y muchos otros. Fue Mefisto, haciéndose pasar por Satán, quien ligó al demonio Zarathos con Johnny Blaze, convirtiendo a este en el Motorista Fantasma (Ghost Rider). Mefisto tiene un hijo, Corazón Negro, y una hija, Mefista. **PS**

Mefisto puede aumentar mágicamente su fuerza hasta un nivel inconmensurable, rivalizando con el posible poder ilimitado de Hulk.

En su ardiente inframundo, Mefisto reina sobre demonios menores y sobre las almas de los humanos muertos, que han sido aprisionadas en cuerpos demoniacos.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mefisto
NOMBRE REAL
No revelado
OCUPACIÓN
Gobernante de una esfera extradimensional de los muertos
BASE
Dimensión infernal

ALTURA 1,98 m
PESO 140 kg
OJOS Variables, normalmente blancos sin pupila o iris visibles
PELO Variable, normalmente negro

PRIMERA APARICIÓN
The Silver Surfer Vol. 1 #3 (diciembre, 1968)

PODERES
Capacidad prácticamente ilimitada para manejar energías mágicas; fuerza potencial incalculable; resistencia divina; inmortalidad, facultad metamorfa. Puede poseer las almas de quienes se las han entregado voluntariamente.

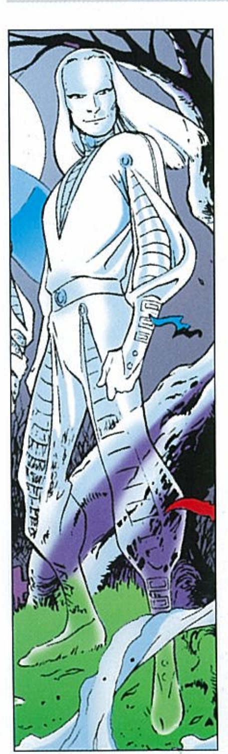
Merlin

PRIMERA APARICIÓN *Journey into Mystery #96 (septiembre, 1963)*
NOMBRE REAL Merlín
OCUPACIÓN Mago **BASE** Islas Británicas **ALTURA** 1,83 m
PESO 95 kg **OJOS** Grises **PELO** Gris canoso
PODERES Capaz de predecir el futuro; posee vastos poderes mágicos; en forma astral posee increíbles poderes, cuyos límites son desconocidos.

Durante un tiempo, el mago Merlín dirigió el destino de las Islas Británicas. Podía pronosticar lo que deparaba el destino, facilitarlo e incluso aplazarlo por un tiempo. Hizo posible el nacimiento del rey Arturo Pendragon, le condujo al trono y fue su asesor. También llevó a Camelot al Caballero Negro (Black Knight) para frustrar las conspiraciones de Mordred y Morgana (Morgan-le-Fay) y prolongar el reinado de Arturo. Tristemente, el destino no puede ser aplazado eternamente, y finalmente el reinado de Arturo terminó. Se desconoce qué sucedió con Merlín. **AD**

Merlyn

PRIMERA APARICIÓN *Black Knight #1 (mayo, 1955)*
NOMBRE REAL Merlyn
OCUPACIÓN Hechicero, guardián del multiverso **BASE** Otromundo
ALTURA/PESO/ OJOS/PELO Variables
PODERES Su control casi ilimitado de las energías de la hechicería le permite realizar innumerables proezas, entre ellas la prolongación de su vida natural.



Hijo de un demonio que sedujo a una mortal, no se sabe si Merlyn puede ser el mismo mago que ayudó a Arturo Pendragon durante el auge de Camelot. Finalmente regresó a su "estrella hogar" en la esfera interdimensional llamada Otromundo. Junto a su hija Roma, creó el Cuerpo de Capitanes Britania (Captain Britain Corps) para proteger todas las Tierras paralelas del multiverso. Aunque parece haber muerto muchas veces, cediendo la autoridad sobre Otromundo primero a Roma y luego a Brian Braddock, Merlyn es un maestro manipulador, y no está claro si su última defunción fue real. **TB**

Mesmero

Mésmero se inició como hipnotizador para fiestas, usando su poder mutante para convencer a los invitados de que le entregaran sus objetos de valor. Extendió su campo de acción a la supervillanía cuando Forjador de Máquinas (Machinesmith) lo reclutó para dirigir los robóticos "Semi-Hombres" junto a un robot que representaba a Magneto. Mésmero, que no sabía que sus camaradas eran robots, hipnotizó a Polaris para convertirla en su pareja hasta que la Patrulla-X aplastó el plan de Forjador de Máquinas.

Más tarde, Mésmero encontró trabajo como hipnotizador de escenario y se enfrentó con Spider-Man. Recientemente sirvió como agente de campo para el proyecto Arma-X (Weapon X) a cambio de un tratamiento que aumentó su capacidad hipnótica. Sus poderes le permiten inducir el trance en multitudes para hacer lo que él desee, lo que pone las facultades de control mental de Mésmero al mismo nivel que las del Professor X. Mésmero ayudó a ocultar la ubicación de las instalaciones de Arma-X, pero sus superiores lo abandonaron cuando, tras la muerte de su madre, su nivel de poder descendió.

Fue uno de los mutantes que se vio despojado de sus facultades por la Bruja Escarlata (Scarlet Witch) durante la Diezma. Sin su capacidad hipnótica, Mésmero acabará fraguando por fin una relación no basada en engaños con una mujer. Se ha dedicado a iniciar una nueva vida como un simple humano normal. **DW**



Mésmero, que se sabía un mutante sumamente poderoso, era también un ególatra insufrible.

MESMERO

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Mésmero
NOMBRE REAL
Vincent (apellido no revelado)
OCUPACIÓN
Criminal profesional
BASE
Móvil

ALTURA 1,77 m
PESO 82 kg
OJOS Rojos
PELO Verde

PRIMERA APARICIÓN
X-Men Vol. 1 #49 (octubre, 1968)

PODERES

Sus poderes mutantes de hipnotismo le permiten apoderarse de otros. Mésmero consigue esto mediante contacto ocular. Sus poderes pueden inducir amnesia, insertar recuerdos en la mente de su víctima o incluso cambiar su personalidad.



Microchip

PRIMERA APARICIÓN *Punisher Vol. 2 #4 (noviembre, 1987)*
NOMBRE REAL Linus Lieberman
OCUPACIÓN Mecánico, hacker informático, inventor
BASE Nueva Jersey **ALTURA** 1,72 m
PESO 100 kg **OJOS** Verdes **PELO** Castaño
PODERES No tiene facultades sobrehumanas; hacker experto; diseñador de armas.



Antiguo diseñador de armas, Linus Lieberman se convirtió en auxiliar del Castigador (Punisher), poniendo a trabajar sus habilidades en el diseño del arsenal de este. Adoptó el alias de Microchip, y se hizo íntimo amigo y confidente del Castigador. Dado que era su auxiliar en muchas misiones, además del cerebro oculto tras muchas de sus operaciones, Microchip se convirtió en objetivo de muchos de los enemigos del Castigador. El más poderoso de estos era Kingpin, que secuestró y mantuvo prisionero a Microchip, cortándole un dedo y enviándoselo al Castigador por correo. Microchip resultó muerto en un tiroteo entre el Castigador y Muerte Súbita, un agente deshonesto de SHIELD. **MT**



Experto en estrategia, Microchip planeaba a menudo las misiones del Castigador.

Millie the Model

NOMBRE ESPAÑOL Millie la Modelo
PRIMERA APARICIÓN *Millie the Model #1 (1945)*
NOMBRE REAL Millicent "Millie" Collins
OCUPACIÓN Modelo, actriz, empresaria
BASE Agencia de Modelos Hanover, Nueva York
ALTURA 1,70 m **PESO** 62 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Ninguno, pero tiene la elegancia y la gracia de una top model; cierta habilidad para la lucha.

Nacida en un pueblo de granjeros, Millie Collins cambió su hogar por la gran ciudad, donde encontró empleo como modelo en la Agencia Hanover. Con el paso de los años, se vio envuelta en todo tipo de extravagantes aventuras, acompañada a menudo por su amigo, el fotógrafo Clicker Holbrook, y por su rival, Chili Storm. Millie se retiró de las pasarelas para dirigir su propia agencia. En años recientes, su sobrina Misty también se ha visto envuelta en aventuras cómicas. **TB**

Mindless Ones

NOMBRE ESPAÑOL Los Sin Mente
PRIMERA APARICIÓN Strange Tales #127 (diciembre, 1964)
NOMBRE REAL Ninguno
OCUPACIÓN Ninguna **BASE** Dimensión Oscura de Dormammu
ALTURA/PESO/OJOS/PELO Variables
PODERES Poseen una fuerza incalculable, son casi invulnerables y tienen la facultad de lanzar rayos de energía a través de un ojo ciclópeo.

Al ser exiliados de su dimensión de Faltine, DORMAMMU y su hermana UMAR, maestros hechiceros, buscaron refugio en la Dimensión Oscura. Allí enseñaron al rey-brujo Olnar cómo absorber otras dimensiones hacia la suya, un tiro que le salió por la culata cuando los Sin Mente aparecieron en la Dimensión Oscura. Estas criaturas desalmadas, a miles, existen solo para destruir cualquier cosa que hallen a su paso.

Las furiosas criaturas mataron a Olnar y provocaron el caos en la Dimensión Oscura hasta que Dormammu y Umar los aprisionaron tras una barrera mística, donde permanecen actualmente. **DW**



Mimic

Hijo de un científico, Calvin Rankin derramó sobre sí mismo un producto químico mientras exploraba el laboratorio de su padre. Se hizo capaz de imitar las capacidades de otros, ya fueran atletas, científicos o incluso mutantes. Dándose el nombre de Mímico, trató de imitar a la Patrulla-X (X-MEN), pero cuando fue finalmente descubierto, el profesor Xavier (PROFESSOR X) le invitó a unirse al grupo.

La pertenencia de Mímico a la Patrulla duró poco –su arrogancia hacía difícil trabajar con él– y, tras su expulsión se cree que murió peleando contra HULK. **AD**



FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Mímico
NOMBRE REAL
Calvin Rankin
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Móvil

ALTURA 1,88 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #19 (abril, 1966)

MIMIC

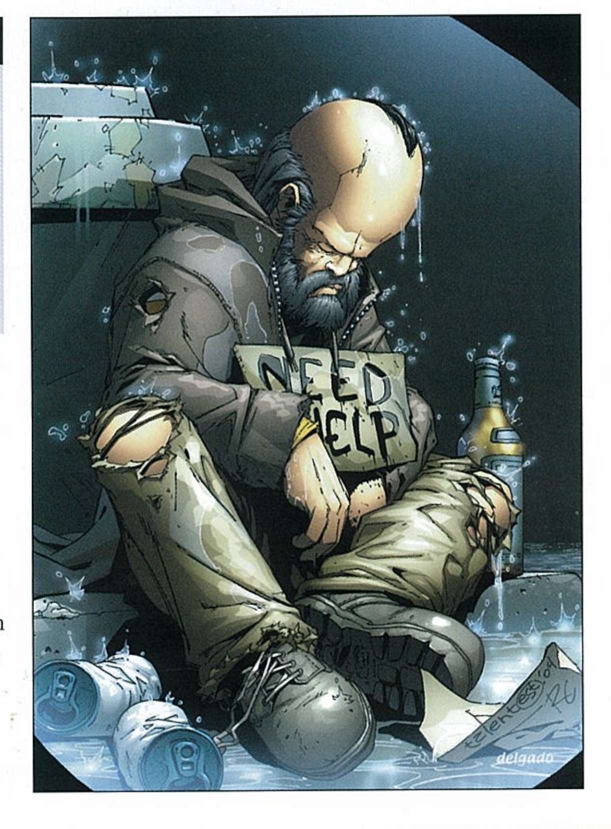
PODERES
Puede imitar los poderes y facultades de hasta cinco individuos a la vez; solo puede usar los poderes a la mitad de su potencia.

Al absorber el factor de curación de Lobezno, Mímico sobrevivió a su encuentro con Hulk. Su paradero actual es desconocido.

Mindworm

NOMBRE ESPAÑOL Gusano de la Mente
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #138 (noviembre, 1974)*
NOMBRE REAL William Turner
OCUPACIÓN Ninguna **BASE** Nueva York
ALTURA 1,85 m **PESO** 95 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Se alimenta de las emociones de otros; puede provocar la muerte; puede controlar a otros; extraordinariamente brillante.

Mutante nacido con un cráneo enorme y una mente brillante, William Turner fue maldecido con la necesidad de absorber las emociones de los demás. Incapaz de entender o controlar su hambre psíquica, se alimentó de sus padres, causándoles la muerte. Su apetito continuó siendo adulto, cuando empezó a alimentarse de los residentes en su bloque de apartamentos, hasta que intervino SPIDER-MAN. Antes de poder vengarse, William tuvo una revelación al darse cuenta de que sus acciones estaban motivadas por su sentimiento de culpa por la muerte de sus padres. Después de desarrollar una enfermedad mental, William acabó como un indigente y fue asesinado por una banda callejera. **AD**



Miracle man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Milagro
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #3 (marzo, 1962)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Ilusionista **BASE** Nueva York, Cheemuzwa
ALTURA 1,93 m **PESO** 100 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Maestro de la hipnosis, capaz de mesmerizar a la gente con una mirada y de hacer que vean lo que él desee; ocasionalmente telequinesis, animación de objetos y reestructuración de la materia.



Ilusionista y mago teatral brillante, lo más probable es que el Hombre Milagro tuviera ciertas facultades mutantes. Durante una representación reconoció entre la audiencia a los 4 Fantásticos (Fantastic Four) y empezó a burlarse de sus poderes, afirmando que los de él eran mayores. Furioso, la Cosa (Thing) lo desafió, pero fue superado por las habilidades del Hombre Milagro. Tras escapar de la prisión donde fue recluido por una cadena de crímenes, estudió los poderes místicos de los cheemuzwa ("los silenciosos"). Con sus nuevos poderes, se convirtió en un persistente y poderoso enemigo de los 4 Fantásticos hasta que Azote (Scourge) lo mató de un disparo. **MT**

Missing Link

NOMBRE ESPAÑOL Eslabón Perdido
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #105 (julio, 1968)*
NOMBRE REAL Lincoln Brickford
OCUPACIÓN Minero **BASE** Cataratas de Lucifer, Virginia Occidental
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Amarillos **PELO** No tiene
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas. Su interior es radiactivo y puede proyectar calor desde la epidermis.

El Eslabón Perdido es un neanderthal nacido hace miles de años que quedó encerrado accidentalmente en una cueva, donde una niebla misteriosa lo mantuvo en animación suspendida. Fue despertado de su sueño por una prueba atómica que cambió su estructura molecular. Al no poder comprender el mundo en que ahora se encontraba, empezó a comportarse con violencia, peleando contra Hulk. Aparentemente destruido, se reconstruyó a sí mismo, y fue encontrado y adoptado por la bondadosa familia Brickford. Lo llamaron Lincoln, y le consiguieron un trabajo en las minas locales. Después de peleas posteriores con Hulk, fue entregado a las autoridades. **TB**

Miss America

Madeline estaba bajo la tutela del magnate de la radio James Bennet. Un científico financiado por Bennet afirmaba haber inventado un dispositivo que le otorgaba superpoderes. Madeline manipuló el dispositivo durante una tormenta eléctrica y obtuvo la capacidad de volar.

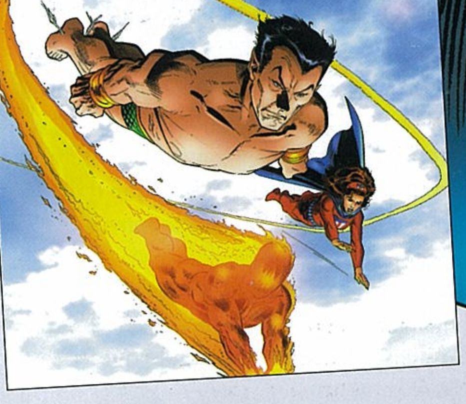


En una Tierra alternativa, Miss América y los Invasores siguen en sus papeles mucho después de la II Guerra Mundial.

Decidió usar su don al servicio de su país, y así se convirtió en la aventurera disfrazada Miss América, luchadora contra espías extranjeros y saboteadores al lado del superrápido Zumbador (Whizzer). Miss América y el Zumbador se unieron a la Legión de la Libertad al ser invitados por Bucky, el compañero del Capitán América (Captain America), y luego se hicieron miembros de los Invasores (Invaders) cuando EE UU entró en la II Guerra Mundial. Tras la guerra, los Invasores cambiaron su nombre por el de Escuadra de los Vencedores (All-Winners Squad).

Miss América y Zumbador se casaron. En 1949 entraron a trabajar en unas instalaciones nucleares del gobierno. Un sabotaje los expuso a niveles peligrosos de radiación, y el hijo que esperaba Madeline, Nuklo, nació como un mutante que fue mantenido durante décadas en animación suspendida.

Años después, Miss América tuvo otro bebé que murió al nacer en el castillo del Alto Evolucionador (High Evolutionary), en la montaña Wundagore. Madeline tampoco sobrevivió al parto y fue enterrada al pie de la montaña.



Los Invasores

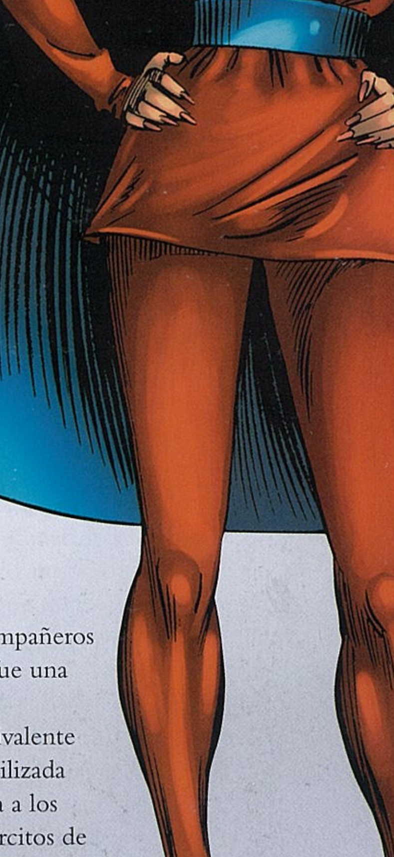
Miss América, que aparece aquí con sus compañeros Invasores Namor y Antorcha Humana, fue una de las primeras aventureras disfrazadas. Anunciada por la prensa como el equivalente femenino del Capitán América, fue utilizada como icono público mientras ayudaba a los Invasores en su combate contra los ejércitos de Hitler durante la II Guerra Mundial. **DW**

FICHA
NOMBRE REAL
Madeline Joyce Frank
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Móvil

ALTURA 1,72 m
PESO 59 kg
OJOS Azules
PELO Cobrizo

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Mystery Comics Vol. 1 #49 (noviembre, 1943)

PODERES
Resistencia aumentada; puede levitar y volar a velocidades cortas.



Mr. Fantastic

Líder de los 4 Fantásticos

Mr. Fantastic

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Míster Fantástico

NOMBRE REAL
Reed Richards

OCUPACIÓN
Científico; aventurero

BASE
Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #1 (noviembre, 1961)

PODERES
Genio científico especializado en física aeronáutica, Mr. Fantástico puede estirar, comprimir, cambiar de forma o expandir todo su cuerpo o partes de él. Puede estirar el cuello, extremidades o torso hasta 455 m sin dolor. Su cuerpo puede convertirse en una bóveda, una funda, un manto o un paracaídas.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Susan Storm (Mujer Invisible, Ben Grimm (Cosa), Johnny Storm (Antorcha Humana), Lyja la skrull, Alicia Masters.

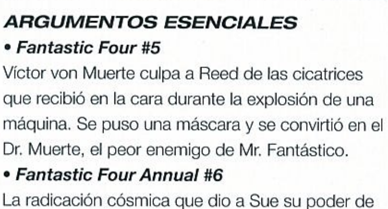
ENEMIGOS Gormuu, Dr. Muerte, 4 Terribles, Galactus, Amo de Marinetas, los skrull, Annihilus, Blastaar, Diablo.

NÚMERO #1
Noviembre de 1961: el primer número de Fantastic Four inició la "Marvel Age of Comics" e introdujo a millones de personas en lo que será conocido como Universo Marvel. ¡Los cómics nunca volverían a ser los mismos!





Es el líder de uno de los grupos de superhéroes más importantes del mundo. También es un brillante científico. Reed Richards es Mr. Fantástico. Como líder de los 4 Fantásticos (Fantastic Four), en su cruzada para ayudar a la humanidad usa tanto su capacidad para estirar el cuerpo como su aguda mente científica.



ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #5***
Víctor von Muerte culpa a Reed de las cicatrices que recibió en la cara durante la explosión de una máquina. Se puso una máscara y se convirtió en el Dr. Muerte, el peor enemigo de Mr. Fantástico.
- ***Fantastic Four Annual #6***
La radicación cósmica que dio a Sue su poder de invisibilidad afecta a sus glóbulos rojos, poniendo en peligro su vida y la de su hijo nonato.



UN ESTUDIANTE BRILLANTE

Hijo de unos padres con gran inteligencia, Reed fue un niño prodigio y un estudiante brillante. Nathaniel Richards, su padre, fue un físico adinerado. Su madre, Evelyn, murió cuando el niño tenía siete años.

El joven Reed demostró ser un genio en matemáticas, física y mecánica, algo alentado por su padre. Nathaniel guió los estudios científicos de su hijo. A los catorce años, ya recibía y sobresalía en cursos de nivel universitario. Cuando alcanzó la edad, asistió a varias universidades, entre ellas la Empire State de Nueva York.

Allí fue donde conoció a distintas personas que iban a desempeñar papeles esenciales en su vida como Mr. Fantástico. Víctor von Muerte era un estudiante extranjero, procedente de Latveria. Este genio científico fue asignado como primer compañero de habitación de Reed, pero von Muerte sintió antipatía por él desde el momento en que le conoció, y pidió otro compañero. Más tarde, como Doctor Muerte (Doctor Doom), se convertiría en el mayor enemigo de Richards y de los 4 Fantásticos.



Los intentos de Reed Richards de trabar amistad con su compañero Víctor von Muerte fueron groseramente rechazados.

Benjamin J. Grimm, ex estrella de fútbol americano de instituto, reemplazó a Víctor como compañero de habitación. Aunque muy distinto de Reed en temperamento, intelecto y personalidad, se convirtió con rapidez en su mejor amigo.

Ya en la universidad empezó Reed a trabajar en los planos para construir una nave espacial que le permitiría viajar a otros sistemas solares. Cuando habló a Ben de sus planes, este bromeó diciendo que, si Reed podía construir la nave, él la pilotaría. Este hecho no solo resultaría verdad, sino que se convertiría en el suceso fundamental de sus vidas.

Después de pasarse a la Universidad de Columbia en Manhattan, Reed alquiló una habitación a una mujer, cuya hija, Susan Storm, se enamoró inmediatamente de él. Algún día sería su esposa, además de su compañera en los 4 Fantásticos.

Viaje Aciago

Con el dinero que le había dejado su padre, el cual había arreglado las cosas para que Reed recibiera su fortuna mientras él estaba en una Tierra alternativa, Reed empezó a desarrollar su nave espacial nada más terminar la universidad. Cuando sus propios fondos empezaron a agotarse, pidió financiación al gobierno de los EE UU para completar el proyecto.

Sin embargo, poco antes de poder terminar la nave, el gobierno amenazó con retirar los fondos al proyecto. Desesperado por probar que su nave podría volar, Reed decidió llevar a cabo un vuelo de prueba él mismo. Ben se opuso a la idea, argumentando que el blindaje de la nave podía ser inadecuado contra la poderosa radiación cósmica del espacio.

La forma del cuerpo de Mr. Fantástico es sumamente maleable: puede estirar el cuello para mirar al otro lado de una esquina, ¡o incluso por encima de edificios enteros!

En la encrucijada

Mr. Fantástico flota en la Encrucijada del Infinito, donde todas las dimensiones y universos se intersectan. Un viajero puede pasar de una dimensión a otra navegando cuidadosamente a través de la Encrucijada. El Doctor Muerte lo probó usando a los 4 Fantásticos como sujetos de prueba.

Finalmente, Reed convenció a Ben para que pilotara la nave en su viaje de prueba. En esos días Reed y Sue estaban prometidos. Sue insistió en participar en el vuelo, así como su joven hermano, Johnny Storm. El cuarteto se coló en la plataforma de lanzamiento, se deslizó en la nave y despegó rumbo al espacio.

Antes de que pudieran entrar en el hiperespacio y viajar a otro sistema solar, una inesperada erupción solar disparó una intensa radiación cósmica sobre la nave. Ben había estado en lo cierto. Los escudos de la nave no pudieron soportar el ultraestallido de radiación cósmica, que inundó el compartimento de vuelo irradiando a los cuatro astronautas y afectando a los controles de la nave. Ben se vio obligado a abortar el vuelo y regresar a la Tierra.

Mr. Fantástico puede estirar su cuerpo hasta más de 400 m.

Grandes cambios

Al volver a la Tierra, cada uno de ellos descubrió que la radiación cósmica había cambiado por completo su estructura corporal. Reed observó que podía plegar y estirar su cuerpo a voluntad. Sue podía hacerse invisible. Johnny cubría su cuerpo de llamas y volaba. La piel de Ben se transformó en una sustancia naranja similar a la roca, y obtuvo una inmensa fuerza.

Reed se convirtió en el líder del grupo, llamándose Mr. Fantástico. Sue adoptó el nombre de Chica Invisible (Invisible Girl), y más tarde el de Mujer Invisible (Invisible Woman). Johnny se llamó a sí mismo Antorcha Humana (Human Torch) y Ben, la Cosa (Thing). Los cuatro acordaron usar sus nuevos poderes para ayudar a la humanidad.

Conducidos por el brillante Reed Richards, los 4 Fantásticos se han convertido en el grupo de superhéroes más respetado de la Tierra, y han salvado al planeta en numerosas ocasiones de la conquista o la destrucción a manos de supervillanos y alienígenas.

Reed y Sue acabaron casándose, y tuvieron un hijo, Franklin Benjamin Richards, llamado así en honor al padre de Sue, Franklin Storm, y de Ben Grimm, el mejor amigo de Reed. **MT**

Mr. Fantástico lucha contra Crisol, miembro del Enclave. Crisol robó el genio creador de Mr. Fantástico para activar un programa genético diseñado para crear vida, pero se volvió loco, incapaz de manejar tal flujo de ideas asombrosas.

Mister Hyde

PRIMERA APARICIÓN *Journey Into Mystery #99 (diciembre, 1963)*
NOMBRE REAL Calvin Zabo **OCUPACIÓN** Criminal profesional
BASE Nueva York **ALTURA** 1,80 m; (como Hyde) 1,96 m
PESO 84 kg; (como Hyde) 190 kg **OJOS** Marrones
PELO Gris; (como Hyde) Castaño
PODERES Fuerza superhumana; asombrosa capacidad de recuperación y resistencia al dolor.



Inspirado por la novela *Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de R. L. Stevenson, el investigador médico Calvin Zabo elaboró una fórmula con efectos transformadores similares. Zabo se convirtió en un formidable adversario superpoderoso que se enfrentó a Thor y luego a Spider-Man y Daredevil. Formando equipo con Cobra, Hyde llevó a cabo diversos atracos a bancos hasta que su venenoso aliado lo traicionó. Como le sucediera al ficticio Dr. Jekyll, el uso repetido de la fórmula erosionó gradualmente la cordura de Zabo, haciendo de él un oponente menos formidable. Actualmente está en prisión. **AD**

Mockingbird

NOMBRE ESPAÑOL Pájaro Burlón
PRIMERA APARICIÓN *Astonishing Tales Vol. 1 #6 (junio, 1971)*
NOMBRE REAL Barbara "Bobbi" Morse-Barton
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Experta combatiente cuerpo a cuerpo y gimnasta; su bastón de combate puede ser usado como una pica o dividirse en dos segmentos menores.

Bobbi Morse empezó su carrera como agente de SHIELD, manteniendo un romance con el superhéroe Ojo de Halcón (Hawkeye). Finalmente se casaron, y fueron miembros fundadores de los Vengadores Costa Oeste (West Coast Avengers).

Durante un viaje en el tiempo al Viejo Oeste, dejó morir al Jinete Fantasma (Phantom Rider), acción que provocó su enfrentamiento con Ojo de Halcón. Se reconciliaron mientras aconsejaban a los Vengadores de los Grandes Lagos (Great Lakes Avengers).

Más tarde, murió a manos de Mefisto (Mephisto) cuando interceptó un rayo de energía destinado a Ojo de Halcón. **DW**

Mister Sinister

Médico visionario nacido en el Londres del siglo xix, el Dr. Nathaniel Essex fue reclutado por Apocalipsis (Apocalypse), el mutante eterno señor de la guerra, que mejoró su estructura genética para hacerle prácticamente inmortal y le dio atributos físicos superhumanos. Tomando el nombre de Mr. Siniestro, Essex se deshizo de toda pretensión de moralidad humana mientras proseguía sus experimentos sobre los secretos de la mutación a lo largo del siglo siguiente.

Siniestro hará cualquier cosa para aumentar su conocimiento sobre genética, y ha desempeñado un papel oculto en la formación de los hermanos Summers, Cíclope (Cyclops) y Kaos (Havok). También ha sido la mano conductora tras los Merodeadores (Marauders), una banda de asesinos compuesta por mutantes y humanos mejorados a los que una vez envió a los túneles habitados por los Morlock para llevar a cabo la Masacre Mutante. **TB**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Míster Siniestro
NOMBRE REAL
Nathaniel Essex
OCUPACIÓN
Genetista
BASE
Varias

ALTURA 1,96 m
PESO 129 kg
OJOS Rojos
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #221 (septiembre, 1987)

PODERES
Fuerza y resistencia aumentadas; cierto control sobre su estructura genética. Su conocimiento avanzado sobre clonación le permite transferir su intelecto a un cuerpo nuevo cada vez que el actual empieza a desgastarse.

Mr. Siniestro ha enredado en sus planes malignos a miembros de todos los diversos equipos-X, como con la creación de un infierno-en-la-Tierra durante el "Inferno".

MODOK

PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense #93 (octubre, 1967)* **NOMBRE REAL** George Tarleton **OCUPACIÓN** Líder de IMA **BASE** Varias **ALTURA** 3,65 m **PESO** 340 kg **OJOS** Rojos **PELO** Castaño **PODERES** Poderes mentales y psiónicos superhumanos; cerebro computacional; la banda de su cabeza le permite teleportarse de una base de IMA a otra; posee una silla volante equipada con diverso armamento.

Tarleton, un agente de la organización subversiva IMA (Ideas Mecánicas Avanzadas), fue convertido por los bioingenieros del grupo en una computadora viviente llamada MODOK (siglas en inglés de Organismo Mental Diseñado Solo para Matar). MODOK no tardó en atacar a sus creadores, y más tarde usó sus poderes mentales superiores para hacerse con el control de IMA. Empezó a planear la conquista del mundo, pero fue derrotado por SHIELD, el Capitán América (Captain America), Hulk e Iron Man. Indignados por sus muchos fallos, los rebeldes en el seno de IMA consiguieron desbancar finalmente a MODOK, y finalmente contrataron a la Sociedad Serpiente (Serpent Society) para asesinarlo. **TD**

Mojo

Mojo, una masa de carne amarilla literalmente invertebrada, es el regente de Mundomojo, un grotesco planeta orientado al comercio. Es un tirano manipulador que produce películas y programas de televisión para mantener entretenidas a las masas. La necesidad de mantener la popularidad de estos espectáculos le ha llevado hasta la Tierra.

La primera visita de Mojo se produjo cuando su esclavo Longshot intentó convencer a la Patrulla-X (X-Men) de que lo ayudaran a derrocar a su amo. Aunque triunfaron, el sucesor de Mojo –Mojo II, la Secuela– demostró ser aún más tiránico, y Mojo no tardó en reclamar las riendas del poder. Dado que la Patrulla-X resulta tan satisfactoria para la multitud, Mojo los ha involucrado repetidamente en sus programas de entretenimiento, pero ellos no se han mostrado muy complacientes. Frustrado por ello, creó versiones más jóvenes de la Patrulla, los llamados Bebés-X, pero tampoco resultó nada fácil trabajar con ellos. **AD**


Será un invertebrado, pero Mojo nunca acepta la derrota.

Equipado con un sofisticado exoesqueleto que le permite movimientos humanoides, Mojo II era menos grotesco que su predecesor. Tirano corrupto, no era nada popular, y finalmente Mojo lo destronó.

FICHA
NOMBRE REAL Mojo
OCUPACIÓN Regente de Mundomojo
BASE La Tienda de Cuerpos aerotransportada, Mundomojo

ALTURA Desconocida
PESO Desconocido
OJOS Amarillos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN *Longshot #3 (noviembre, 1985)*

PODERES Viaja sobre una plataforma robótica que se mueve sobre patas arácnidas de metal; lanza rayos de energía por las manos; su sola presencia puede acabar con toda vida cercana.

Mole Man

Rechazado y ridiculizado por su grotesca apariencia, el Hombre Topo dio la espalda al mundo de la superficie para buscar un legendario reino subterráneo. Acabó por encontrar una entrada al mismo en la isla de los Monstruos, en pleno Triángulo de las Bermudas: un mundo subterráneo lleno de avanzados dispositivos tecnológicos (dejados allí por una raza conocida como desviantes).

También encontró una raza de criaturas semihumanas, a las que esclavizó: los subterráneos o topoides. Aliado en ocasiones con el Fantasma Rojo (Red Ghost), Kala o los Desterrados (Outcasts), sus mortíferos planes contra la superficie han sido frustrados por los 4 Fantásticos (Fantastic Four), los Vengadores (Avengers), Iron Man y Hulk.

El Hombre Topo se autoproclamó monarca único del reino subterráneo, al que llamó Subterránea. Pero Tyrannus, otro hombre de la superficie que también poseía tecnología desviante, lo retó por el control de Subterránea, lo que ha llevado a batallas épicas entre los dos. **MT**

Horroroso y solitario, el Hombre Topo encontró consuelo en las profundidades de Subterránea.

El Hombre Topo como aparece en la serie **Ultimates.**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Hombre Topo
NOMBRE REAL Harvey Rupert Elder
OCUPACIÓN Ex ingeniero nuclear; monarca de los subterráneos
BASE Subterránea

ALTURA 1,47 m
PESO 75 kg
OJOS Marrones
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #1 (noviembre, 1961)*

PODERES Ingenioso inventor de armas capaces de crear perturbaciones sísmicas; personalidad dominante; sentidos realzados, incluido un sentido del radar que le permite desplazarse en completa oscuridad o sentir la presencia de objetos o personas detrás de él.

Molecule Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Molécula
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #20 (noviembre, 1963)*
NOMBRE REAL Owen Reece
OCUPACIÓN Trabajador de planta atómica convertido en criminal
BASE Brooklyn, Nueva York; luego un suburbio de Denver, Colorado
ALTURA 1,70 m **PESO** 66 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Facultad psíquica de manipular todas las formas.

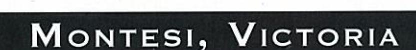
El ayudante de laboratorio Owen Reece activó inadvertidamente una máquina que abrió una "punción" hacia otra dimensión, quedando expuesto a radiación que marcó su cara y le otorgó poder para controlar la materia. Reece era un resentido inadaptado y usó sus poderes para fines malignos, pero fue derrotado por los 4 Fantásticos (Fantastic Four). Uatu el Vigilante lo aprisionó en otra dimensión, pero Reece acabó volviendo a la Tierra. Durante la primera "Guerra Secreta", se enamoró de otra superhumana, Volcana. Ambos se retiraron a vivir pacíficamente en un suburbio de Denver, pero más tarde Volcana le abandonó. **PS**



Molten Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Ígneo
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #28 (septiembre, 1965)*
NOMBRE REAL Mark Raxton
OCUPACIÓN Guardia de seguridad de Industrias Osborn
BASE Nueva York **ALTURA** 1,96 m **PESO** 102 kg
OJOS Marrones **PELO** Dorado
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; su epidermis metálica puede producir calor y llamas.

Mark Raxton, hermanastro de Liz Allen, trabajaba en un laboratorio como ayudante del profesor Spencer Smythe, creador de los robots mata-arañas. Celoso de la fama de su jefe, Raxton robó su última creación, un líquido metálico sintético. El líquido se le derramó encima y fue absorbido por su organismo, convirtiéndolo en el superpoderoso criminal Hombre Ígneo, que se enfrentó con Spider-Man. Cuando la piel fundida de Raxton amenazó con destruirlo, Spiderman le salvó la vida. Más tarde, el Hombre Ígneo se haría aliado del trepamuros, y obtendría trabajo como guardia de seguridad en la empresa propiedad de Harry Osborn, marido de su hermanastra. **TB**



Montesi, Victoria

PRIMERA APARICIÓN *Darkhold #1 (octubre, 1992)*
NOMBRE REAL Victoria Montesi
OCUPACIÓN Investigadora de lo oculto **BASE** Roma, Italia
ALTURA 1,80 m **PESO** 60 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Posee la facultad de sentir si alguien accede a una página del Darkhold, el Libro de los Pecados.



La casta Montesi ha guardado durante generaciones el Darkhold, un libro de magia negra, para impedir el ascenso del dios primigenio Chthon. Victoria Montesi, hija del monseñor Vittorio Montesi, creció creyendo que la implicación de su familia con el Darkhold era una simple superstición; pero su escepticismo se desvaneció cuando las páginas del libro empezaron a esparcirse por el mundo. Para recuperarlas, Victoria fundó los Redentores del Darkhold junto a Louise Hastings y el agente de la Interpol Sam Buchanan. Más tarde, supo que monseñor Montesi no era su auténtico padre, pues, incapaz de tener hijos, había usado la magia para asegurarse un heredero. En realidad, Victoria era hija de Chthon, y portaba al propio dios en un embarazo demoniaco. Por fortuna, el Doctor Extraño (Doctor Strange) impidió el nacimiento de Chthon en este mundo. **AD**

Moon Boy

NOMBRE ESPAÑOL Chico Luna
PRIMERA APARICIÓN *Devil Dinosaur #1 (abril, 1978)*
NOMBRE REAL Moon Boy
OCUPACIÓN Aventurero
BASE Valle del Fuego, en un planeta extradimensional
ALTURA 1,88 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Negro
PODERES Capaz de comunicarse con el Dinosaurio Diabólico; otros poderes posibles no revelados.

Chico Luna creció en el Valle del Fuego, en un mundo extradimensional innominado donde tribus de humanoides similares a simios coexistían con dinosaurios. Su tribu se daba el nombre de Pueblo Pequeño, y luchaba por sobrevivir frente al Pueblo de la Colina y al Pueblo Asesino. Cuando Chico Luna salvó del Pueblo Asesino a un tiranosaurio, el reptil de piel roja se convirtió en su constante compañía. El Dinosaurio Diabólico (Devil Dinosaur) y Chico Luna defendieron al Pueblo Pequeño y sirvieron un corto tiempo en el grupo de los Ángeles Caídos de la Tierra, antes de regresar a su propio mundo a través de una distorsión espacial. **DW**

Moon Knight
(Página siguiente)

Moondragon

NOMBRE ESPAÑOL Dragón Lunar
PRIMERA APARICIÓN *Iron Man Vol. 1 #54 (enero, 1973)*
NOMBRE REAL Heather Douglas
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,90 m **PESO** 68 kg **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Telepatía; manejo telequinético de objetos; capacidad para lanzar ondas mentales; artista marcial.

Dragón Lunar creció en Titán después de que Thanos matara a sus padres (aunque su padre sería luego resucitado como Drax el Destructor). Una entidad maligna, el Dragón de la Luna (Dragon of the Moon), intentó corromperla, pero ella creía haberlo resistido. Como Dragón Lunar viajó a la Tierra, donde su arrogante actitud le granjeó pocos amigos. Se unió a los Defensores (Defenders), aunque en algunas ocasiones la influencia del Dragón de la Luna la convertía en villana. Fue miembro de reserva de los Vengadores (Avengers) y más tarde custodia de la Gema de la Mente como miembro de la Guardia del Infinito. **AD**



MOON KNIGHT

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Caballero Luna

NOMBRE REAL
Marc Spector

OCUPACIÓN
Playboy millonario y taxista

BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 102 kg
OJOS Marrones oscuros
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Werewolf by Night Vol I, #32 (agosto, 1975)

PODERES
Su fuerza crece y decrece con la luna. Porta armas entregadas por el dios egipcio Khonshu: un escarabajo lanzadardos, un anj dorado que brilla cuando hay peligro cerca, y un bumerán de marfil.

Moon Knight

Marc Spector, un mercenario dado por muerto en el desierto egipcio, fue encontrado por trabajadores de una excavación arqueológica que lo dejaron a los pies de una estatua del dios Khonshu. Este le salvó la vida, a la vez que le otorgaba poderes superhumanos. De vuelta a los EE UU acompañado por una estatua de Khonshu, Marc adoptó el papel de luchador contra el crimen, llamándose a sí mismo Caballero Luna y adoptando otros dos álter egos: el del millonario Steven Grant y el del taxista Jake Lockley. Ayudado por su amigo y piloto Frenchie y por su amante Marlene Alraune, Marc combatió al crimen durante años, luchó contra Medianoche y el Espectro Negro, y al lado de SPIDER-MAN y el Castigador (PUNISHER). Pero acabó atrapado por la tensión de mantener a flote sus varias identidades. Finalmente, su agotamiento fue manifiesto y le persuadieron para retirar a sus álter ego y vender la estatua de Khonshu.

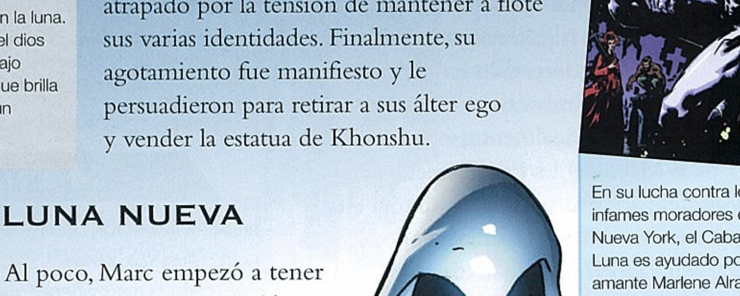


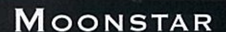
En su lucha contra los más infames moradores de Nueva York, el Caballero Luna es ayudado por su amante Marlene Alraune y por su buen amigo Frenchie.



LUNA NUEVA

Al poco, Marc empezó a tener sueños extraños y se sintió impulsado a viajar a Egipto. Allí tuvo un encuentro con miembros del culto de Khonshu, quienes le explicaron que ser el Caballero Luna era su destino, y no algo que pudiera esquivar. Revitalizado y equipado por Khonshu con un nuevo traje y una selección de armas especiales, la vida de Marc como Caballero Luna ha comenzado de nuevo. **AD**





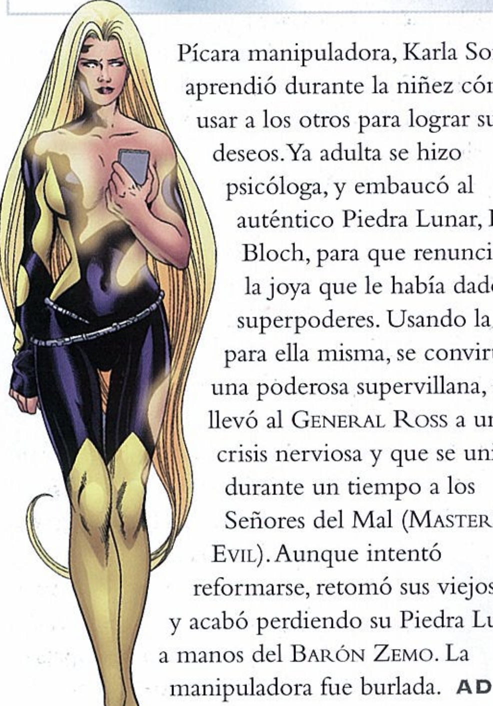
MOONSTAR

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Graphic Novel #4: The New Mutants (junio, 1982)* **NOMBRE REAL** Danielle "Dani" Moonstar
OCUPACIÓN Ex agente de SHIELD, luego aventurera y maestra
BASE Instituto Xavier, Salem Center, Estado de Nueva York
ALTURA 1,72 m **PESO** 57 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Crea imágenes tridimensionales de pensamiento en las mentes de los demás; se entiende con los animales superiores.

Danielle "Dani" Moonstar es nieta de Águila Negra, un jefe cheyene. Cuando este fue asesinado por agentes de Donald Pierce, del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB), Dani unió sus fuerzas con el profesor Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) para derrotar a Pierce. Luego se unió a los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) de Xavier, siendo conocida al principio como Psyche y más tarde como Espejismo y Moonstar. Durante un tiempo ejerció como una valkiria en Asgard, antes de hacerse agente de SHIELD y luego miembro de Fuerza-X (X-FORCE). Recientemente trabajó como educadora en el Instituto Xavier, aunque había perdido sus poderes mutantes. **PS**

MOONSTONE

NOMBRE ESPAÑOL Piedra Lunar
PRIMERA APARICIÓN *Captain America Vol. 1, #192 (diciembre, 1975)*
NOMBRE REAL Dra. Karla Sofen
OCUPACIÓN Psicóloga; aventurera criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,80 m **PESO** 60 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Capaz de volar y hacerse intangible; produce flashes cegadores y lanza rayos láser por las manos.



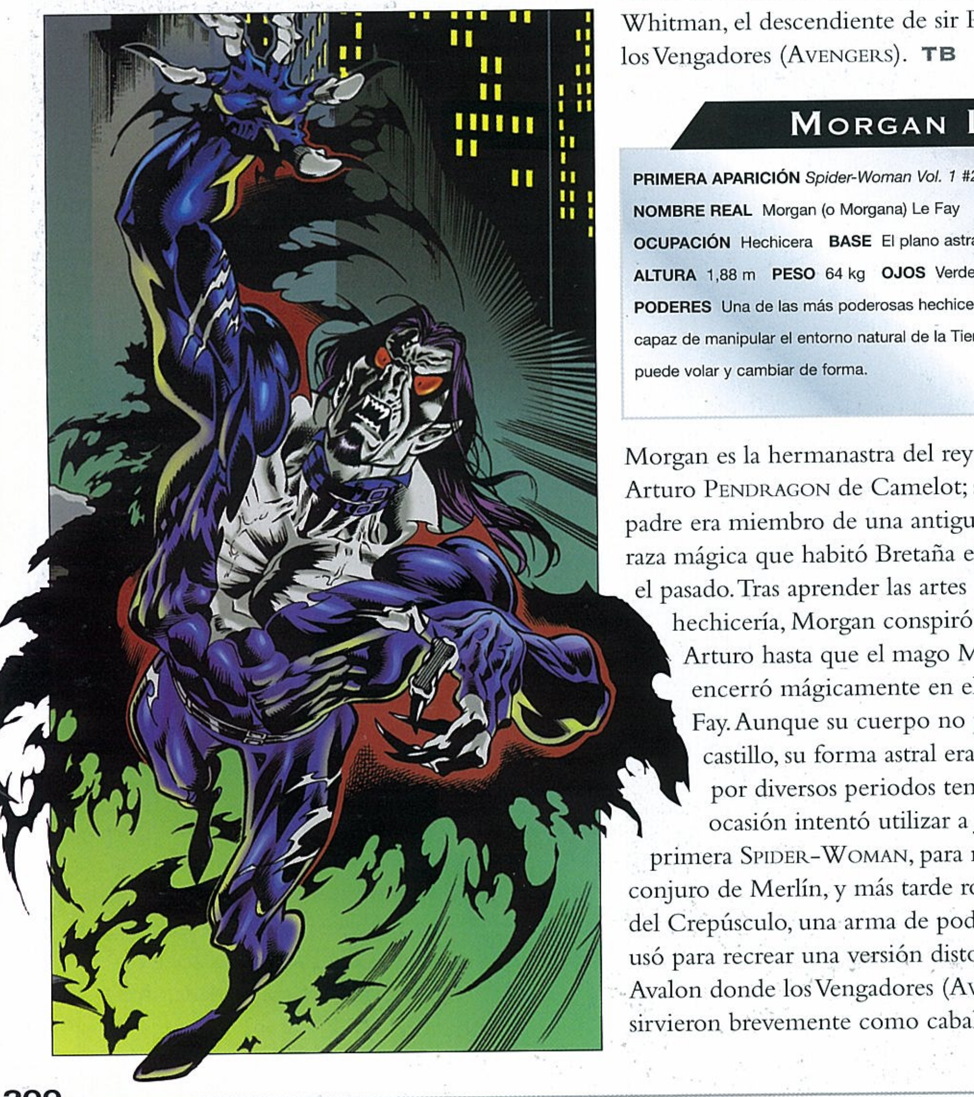
Pícara manipuladora, Karla Sofen aprendió durante la niñez cómo usar a los otros para lograr sus deseos. Ya adulta se hizo psicóloga, y embaucó al auténtico Piedra Lunar, Lloyd Bloch, para que renunciara a la joya que le había dado sus superpoderes. Usando la gema para ella misma, se convirtió en una poderosa supervillana, que llevó al GENERAL ROSS a una crisis nerviosa y que se unió durante un tiempo a los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL). Aunque intentó reformarse, retomó sus viejos pasos y acabó perdiendo su Piedra Lunar a manos del BARÓN ZEMO. La manipuladora fue burlada. **AD**

Morbius

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #101 (octubre, 1971)*
NOMBRE REAL Dr. Michael Morbius
OCUPACIÓN Bioquímico **BASE** Móvil
ALTURA 1,77 m **PESO** 77 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Seudo-vampiro que puede deslizarse sobre las corrientes de aire; fuerza y factor de curación superhumanos; puede hipnotizar y obligar a las personas a cumplir sus órdenes.

El Dr. Michael Morbius, bioquímico ganador del Nobel, descubrió que estaba muriendo debido a una rara enfermedad sanguínea que disolvía sus glóbulos rojos. En un intento por curarse a sí mismo, probó un tratamiento experimental que incluía fluidos formados a partir de cuerpos de vampiros combinados con choques eléctricos.

Esta poderosa combinación transformó a Morbius, dándole los poderes superhumanos y la irresistible sed de sangre de un vampiro. Sin embargo, no era un auténtico vampiro "no muerto", pues seguía siendo un hombre mortal. Desarrolló colmillos y mató para satisfacer su ansia de sangre. Pero, tras beber la sangre de su víctima, su mente retornaba a la normalidad y le inundaban la culpa, el remordimiento y la autoaversión. Ha combatido a menudo contra SPIDER-MAN. **MT**



Mordred the Evil

PRIMERA APARICIÓN *Black Knight #1 (mayo, 1955)*
NOMBRE REAL Sir Mordred
OCUPACIÓN Conquistador **BASE** Varias
ALTURA 1,77 m **PESO** 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Experto espadachín, su poder místico aumenta cuando actúa como pariente varón de la hechicera Morgan le Fay.



Hijo ilegítimo del rey Arturo PENDRAGON, Mordred acabó siendo nombrado caballero del reino, aunque el mal crecía en su corazón. Intentó repetidamente usurpar el trono de Inglaterra, pero fue derrotado en varias ocasiones por sir Percy, el misterioso Caballero Negro (BLACK KNIGHT). Finalmente, se mataron el uno al otro, pero MORGAN LE FAY, la hechicera aliada de Mordred, arrastró su esencia junto a ella mientras yacía aprisionada en el Inframundo.

Revivido y enviado al mundo actual por los dioses infernales para sus propios propósitos, Mordred combatió a menudo contra Dane Whitman, el descendiente de sir Percy, y sus aliados los Vengadores (AVENGERS). **TB**

Morgan Le Fay

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Woman Vol. 1 #2 (mayo, 1978)*
NOMBRE REAL Morgan (o Morgana) Le Fay
OCUPACIÓN Hechicera **BASE** El plano astral
ALTURA 1,88 m **PESO** 64 kg **OJOS** Verdes **PELO** Magenta
PODERES Una de las más poderosas hechiceras de todos los tiempos; capaz de manipular el entorno natural de la Tierra y el plano astral; puede volar y cambiar de forma.

Morgan es la hermanastra del rey Arturo PENDRAGON de Camelot; su padre era miembro de una antigua raza mágica que habitó Bretaña en el pasado. Tras aprender las artes de la hechicería, Morgan conspiró contra Arturo hasta que el mago MERLÍN la encerró mágicamente en el castillo Le Fay. Aunque su cuerpo no podía dejar el castillo, su forma astral era libre para viajar por diversos periodos temporales. En una ocasión intentó utilizar a Jessica Drew, la primera SPIDER-WOMAN, para romper el conjuro de Merlín, y más tarde robaría la espada del Crepúsculo, una arma de poder colosal, que usó para recrear una versión distorsionada de Avalon donde los Vengadores (AVENGERS) sirvieron brevemente como caballeros suyos. **TB**



Las grotescas deformaciones físicas de los morlocks hacen que les resulte imposible pasar por humanos normales. Se ocultan en túneles bajo las calles de Manhattan.

Morlocks

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #169 (mayo, 1983)*
BASE Nueva York; Kenia
MIEMBROS CLAVE/PODERES **Calisto** (antigua líder) Fuerza, agilidad y sentidos **Simio** Metamorfo **Calibán** Fuerza y velocidad; proyecta miedo **D'Gard** Facultad empática **Sanguijuela** Genera campos de energía que anulan los poderes de los demás **Médula** Crecimiento óseo, factor de recuperación **Máscara** Altera las características de otros seres **Plaga** Crea y proyecta enfermedades mortales.

Los morlocks fueron experimentos fallidos de la Bestia Oscura (DARK BEAST) que establecieron su propia sociedad proscrita en los túneles bajo Nueva York. Los Merodeadores (MARAUDERS), organizados por el cruel genetista Mr. Siniestro (MISTER SINISTER), masacraron a gran cantidad de morlocks en lo que fue conocido como Masacre Mutante. Mijail RASPUTÍN, hermano de Coloso (COLOSSUS), transportó a la mayoría de los supervivientes a la dimensión alternativa "La Colina", donde una segunda generación llegó a la madurez. Una de ellos, llamada Médula (MARROW), fundó el grupo terrorista Gene Nación. Otros morlocks se reasentaron en África, donde D'Gard los dirigió hasta que Médula lo mató. **DW**



Mother Night

NOMBRE ESPAÑOL Madre Noche
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #356 (agosto, 1989)*
NOMBRE REAL Susan Scarbo
OCUPACIÓN Agente de Cráneo Rojo **BASE** Chalet de Cráneo Rojo
ALTURA 1,70 m **PESO** 60 kg **OJOS** Verdes **PELO** Moreno
PODERES Hipnotizadora experta; puede crear ilusiones, aparentar invisibilidad y obligar a otros a obedecer su voluntad.



Susan Scarbo y su hermano Melvin eran hipnotizadores teatrales cuyas ambiciones fueron más allá del mundo del espectáculo. Se dedicaron al crimen; Susan adoptó el nombre de "Suprema" y fue reclutada por Cráneo Rojo (RED SKULL). Cambiando su identidad a Madre Noche, se hizo con el mando de las Hermanas del Pecado (SISTERS OF SIN), antes lideradas por Synthia (también conocida como Pecado), hija de Cráneo Rojo. Bajo este papel, Madre Noche combatió al Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Cuando Cráneo Rojo fue capturado por MAGNETO, Madre Noche se unió a la Brigada del Esqueleto (agentes principales de Cráneo Rojo) para intentar liberarlo. Fue asesinada por el Soldado de Invierno. **MT**

Moy, Dr. Alyssa

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #5 (mayo, 1998)*
NOMBRE REAL Alyssa Moy
OCUPACIÓN Científica y exploradora **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 59 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Genio científico a la altura del mismo Reed Richards; porta una llave universal y conduce un coche volador.

Alyssa Moy conoció a Reed Richards antes de que fundara los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Tuvieron una relación sentimental, y Reed llegó incluso a declararse. Permanecieron en contacto tras la mutación cósmica de Reed y, en años recientes, Alyssa ha prestado apoyos ocasionales a los 4 Fantásticos, que le devolvieron el favor curándola de un virus místico. Las cosas se pusieron un poco tensas cuando Sue Richards (INVISIBLE WOMAN) supo de la proposición de Reed en su juventud, pero lo más probable es que Alyssa siga siendo aliada de los 4 Fantásticos de vez en cuando. **AD**

Muggins, Mamie

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #139 (diciembre, 1974)*
NOMBRE REAL Mamie Muggins
OCUPACIÓN Casera **BASE** Nueva York
ALTURA 1,70 m **PESO** 64 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Misteriosa habilidad para saber cuándo le deben el alquiler.



Mamie Muggins es la propietaria de un edificio de apartamentos en el barrio de Chelsea, en Nueva York, cuyo más notable inquilino ha sido Peter Parker, más conocido por SPIDER-MAN. La Sra. Muggins vive con Barney, su marido, y era conocida por dar la tabarra a Peter con el pago del alquiler y por sus interrogatorios sobre el ruido de golpes que se oían en su apartamento. Su sobrina Candi vivía al lado del apartamento de Peter junto con dos compañeras, Bambi y Randi. El trío tomaba habitualmente el sol sobre el tejado del edificio, obstaculizando la capacidad de Peter para escabullirse sin ser visto a través del tragaluz de su apartamento. **DW**

Multiple Man

Tras la muerte de sus padres, el poder mutante de Jamie Madrox para duplicarse enloqueció. Los 4 Fantásticos lo dominaron y se lo llevaron al profesor Xavier (PROFESSOR X) para que aprendiera a controlar su talento mutante. Pero Madrox no estaba cómodo rodeado de gente, y eligió trabajar con la Dra. Moira MACTAGGART en el complejo de la isla Muir.

Madrox se hizo miembro de Factor-X (X-FACTOR), donde hizo los primeros amigos de su vida. Después de la disolución del grupo, envió duplicados suyos por el mundo para experimentar todas las posibilidades que podía ofrecerle la vida. Recientemente ha abierto una agencia de detectives, Investigaciones Factor-X, en el corazón del Distrito Mutante de Manhattan. **TB**

FICHA — MULTIPLE MAN

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Múltiple
NOMBRE REAL Jamie Madrox
OCUPACIÓN Detective
BASE "Barrio Mutante", Nueva York
ALTURA 1,80 m
PESO 70 kg
OJOS Azules
PELO Castaño
PRIMERA APARICIÓN *Giant-Size Fantastic Four #4 (octubre, 1974)*

PODERES Solo tiene una facultad superhumana: al ser golpeado crea duplicados de sí mismo. Cada duplicado dura tanto tiempo como él desee, y encarna un aspecto de su personalidad. También viste un traje especial que impide que se produzca la duplicación.



Uncanny X-Men #125 presenta a Madrox, el Hombre Múltiple, y a Moira MacTaggart en "El misterio de la isla Muir".

Dado que cada duplicado es una faceta de su personalidad, Madrox puede tener problemas cuando debe tomar una decisión rápida.

Mutant Liberation Front

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL

Frente de Liberación Mutante

MIEMBROS NOTABLES

DYSCORDIA
FUEGO REINANTE
SEGADOR
BRAZOS
TEMPO
ESTROBOS
PULGARCITA
SALVAJE
CERO
DESLIZA
RUSTY COLLINS
SUMO
KAMIKAZE
CORPUS DERELICTI
DRAGONESA
MOONSTAR
LOCUS
FEROZ
SELBY
BLASTFURNACE
BLINDSPOT
BURNOUT
DEADEYE
THERMAL

PRIMERA APARICIÓN

New Mutants #86 (febrero, 1990)



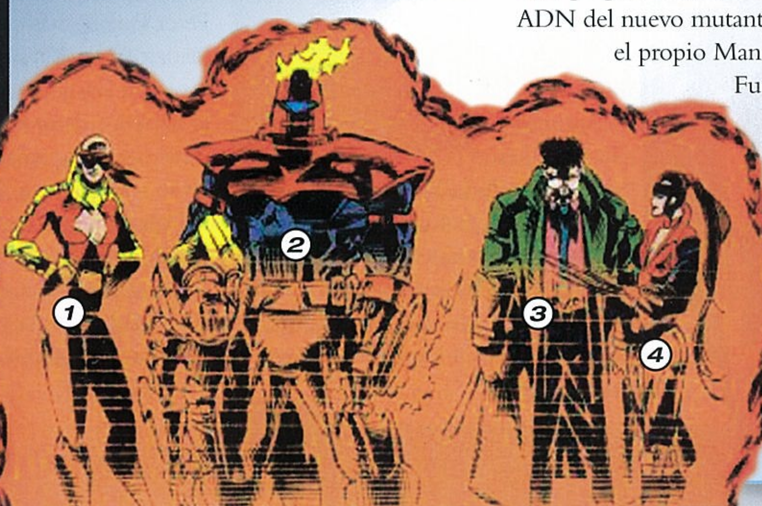
En una realidad alterada en la que Egipto era la única potencia mundial, un Frente de Liberación Mutante liderado por Magneto unió sus fuerzas contra el gobernante de ese mundo, Esfinge.

Mutant Liberation Front

En apariencia una célula terrorista que trabaja para promover por la fuerza de los derechos mutantes, el Frente de Liberación Mutante actuaba más a menudo como fuerza de choque a favor de los objetivos corruptos de sus diversos líderes. Formado inicialmente por Dyscordia (Stryfe), un clon futuro de Cable, el FLM preparaba diversos atentados que los enfrentaron en primer lugar con los Nuevos Mutantes (New Mutants) y más tarde con la unidad Fuerza-X (X-Force) de Cable.

Cuando dejó de ser útil a Dyscordia, esta formación del FLM fue abandonada a sus propios medios. Fue reformado por Fuego Reinante, quien había recibido ADN del nuevo mutante Mancha Solar (Sunspot), y que incluso parecía ser el propio Mancha Solar. El FLM volvió a chocar repetidamente con Fuerza-X, acabó siendo derrotado y la verdadera identidad de Fuego Reinante quedó al descubierto.

La tercera formación del FLM no estaba compuesta por mutantes, sino por humanos con trajes acorazados que se hacían pasar por mutantes para aumentar las tensiones entre estos y los humanos. Localizados en El Último Sitio, complejo en Oklahoma del grupo derechista Amigos de la Humanidad, el FLM sería destruido por el Castigador (Punisher) y SHIELD. **TB**



MLF (3.ª VERSIÓN)
1 Blindspot
2 Blastfurnace
3 Corpus Derelicti
4 Burnout

Mutant X

FICHA

MIEMBROS Y PODERES

KAOS (Alex Summers)
Proyecta fuerza conmocionadora y calor.
TORMENTA DE SANGRE (Ororo Munroe)
Poderes vampíricos; controla el clima.
BRUTO (Hank McCoy)
Fuerza y agilidad superhumanas.
CAÍDO (Warren Worthington III)
Alas que le permiten volar.
HOMBRE DE HIELO (Bob Drake)
Genera un frío intenso.
MUJER MARAVILLA (Madelyne Pryor)
Poderes telequinéticos.

PRIMERA APARICIÓN

Mutant X #1 (octubre, 1998)

Mutant X

Alex Summers, alias Kaos (Havok), un antiguo hombre-X de la Tierra "normal" (Tierra-616), resultó aparentemente muerto en una explosión. Al mismo tiempo, en la Tierra de una realidad alternativa (Tierra-1298), su propio Kaos era brutalmente asesinado por un robot Centinela (Sentinel). El espíritu del Kaos de Tierra-616 tomó posesión del cuerpo del Kaos de Tierra-1298 y por consiguiente le devolvió la vida física.

En este universo "Mutante-X", Kaos se convirtió en el líder de un grupo mutante llamado los Seis, que eran la contrapartida de algunos miembros de Patrulla-X (X-Men).

Finalmente, el Kaos de Tierra-616 retornó a la existencia física en su Tierra nativa. **PS**

Mutant X #1: los Seis combaten a los Centinelas.

Madelyne Pryor, fundadora de los Seis junto con Kaos, en su personaje de Reina Duende.



LOS SEIS DEL UNIVERSO MUTANTE-X
1 Tormenta de Sangre ***2*** Hombre de Hielo
3 Nick Furia de Tierra-1298 ***4*** Bruto ***5*** Kaos, alias Mutante-X
6 Agente de SHIELD de Tierra-1298

Mys-Tech Board

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Consejo Mis-Tec
MIEMBROS ACTUALES Y PODERES
(Todos los miembros del Consejo son inmortales)
ALGERNON CROWE
BRONWEN GRYFFN
RANULPH HALDANE (muerto)
PORLOCK
RATHCOOLE
GUDRUN TYBURN
ORMOND WYCHWOOD
BASE
Londres

PRIMERA APARICIÓN
Warheads #1 (junio, 1992)

En el año 987, siete miembros de un culto druida hicieron un trato con el demonio Mefisto (MEPHISTO): a cambio de la inmortalidad, aceptaron conducir almas al reino de Mefisto. A lo largo del milenio siguiente, los magos adquirieron grandes riquezas y se convirtieron en miembros del consejo de Mis-Tec una gran empresa radicada en Londres. Para pagar su deuda con Mefisto, el Consejo Mis-Tec planeó hacerse con el control mundial y matar a cantidades ingentes de inocentes. Entre sus recursos se incluía la No-Tierra, un modelo a escala del planeta que funcionaba como una muñeca vudú, y los Cabezas, mercenarios que podían viajar a otras dimensiones o épocas a través de agujeros de gusano. Los miembros del consejo acabaron por transformarse ellos mismos en seres con poderes aún mayores, conocidos como los Tecno-Magos. **AD**

CONSEJO MIS-TEC
1 Porlock
2 Rathcoole
3 Bronwen Gryffn
4 Godrun Tyburn
5 Algernon Crowe
6 Ormond Wychwood

Mysterio

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #13 (junio, 1964)*
NOMBRE REAL Quentin Beck
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Extraordinaria habilidad para idear efectos especiales y trucos de ilusionismo; experto hipnotizador, usa hologramas, robots y alucinógenos.

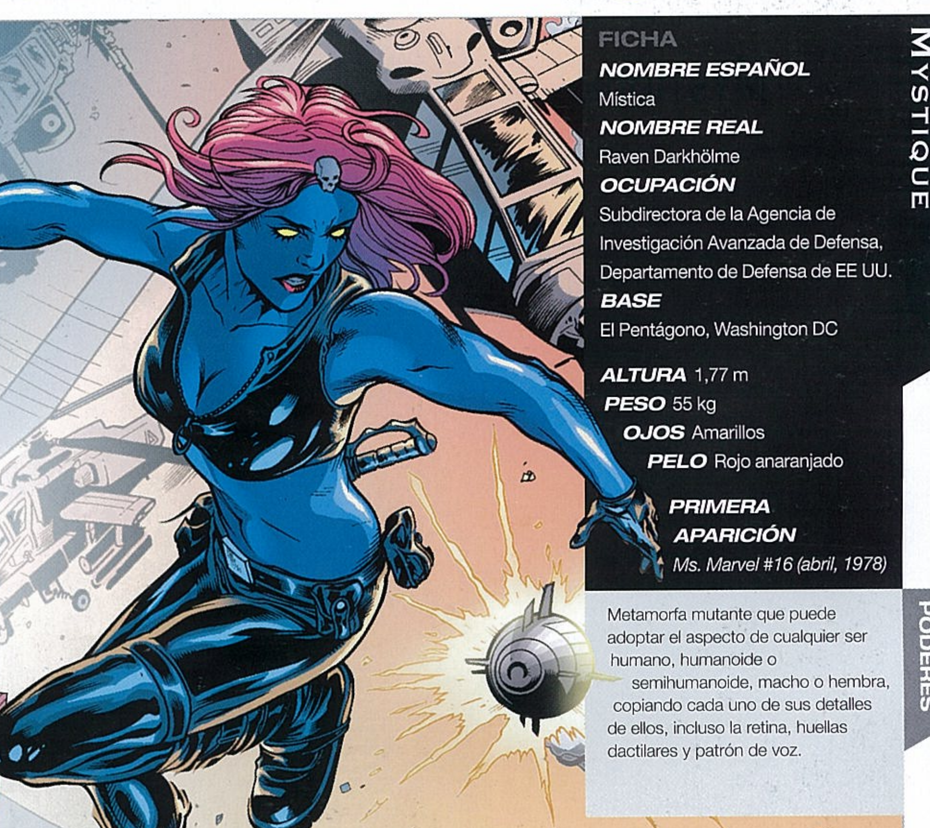
Quentin Beck empezó su carrera en Hollywood como doble, pero rápidamente se convirtió en un destacado diseñador de efectos especiales. Ansioso de fama, Beck creó la identidad disfrazada de Misterio. Usando ilusiones para confundir a SPIDER-MAN, llegó a ser uno de sus mayores enemigos, trabajando tanto por sí mismo como formando parte de los Seis Siniestros (SINISTER SIX). Mysterio ideó un elaborado plan para conducir a DAREDEVIL a la locura. Cuando este falló, Beck aparentó suicidarse. Según parece fue sucedido por Daniel Berkhart, y luego fue Francis Klum quien adquirió el traje y equipamiento de Mysterio. **PS**



Mystique

Mística aprendió a usar sus poderes metamorfos a una edad muy temprana, y estableció con rapidez su identidad humana de Raven Darkhölme. Ocultaba tan bien sus poderes y sus malvadas intenciones que, como Darkhölme, ascendió a una posición de gran poder en el Departamento de Defensa de EE UU, lo que le dio acceso a secretos militares y armamento avanzado que ella usaría para sus propios objetivos criminales.

Como Mística, organizó la segunda Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS), formando equipo con Avalancha (AVALANCHE), Mole (BLOB), Destino (DESTINY) y Pyros (PYRO). La Hermandad intentó asesinar al senador Robert KELLY, escandaloso enemigo de los mutantes. La Patrulla-X (X-MEN) detuvo el intento en lo que fue el primero de muchos choques entre ambos grupos. Más tarde, la Hermandad cambiaría su nombre por el de Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE), renunciando a su actividad criminal y empezando a trabajar para el gobierno. **MT**



Los rápidos reflejos de Mística evitan que sea alcanzada por un misil teledirigido.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mística
NOMBRE REAL
Raven Darkhölme
OCUPACIÓN
Subdirectora de la Agencia de Investigación Avanzada de Defensa, Departamento de Defensa de EE UU.
BASE
El Pentágono, Washington DC

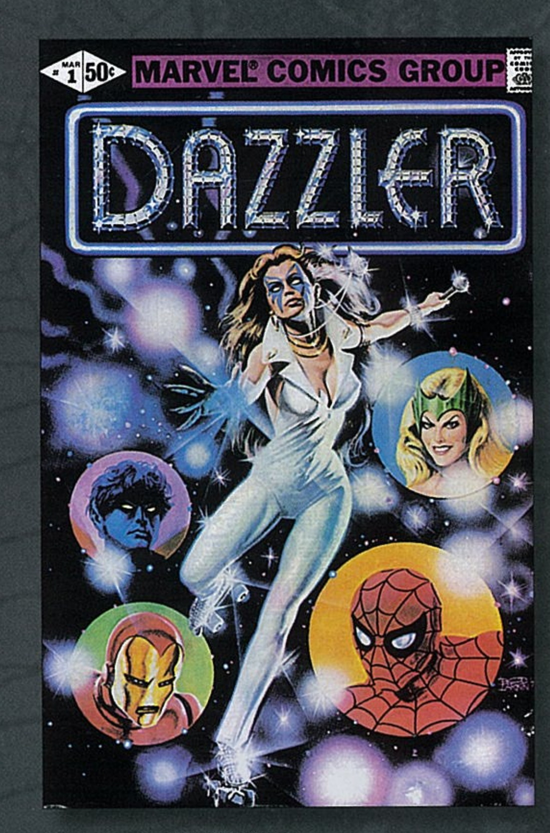
ALTURA 1,77 m
PESO 55 kg
OJOS Amarillos
PELO Rojo anaranjado

PRIMERA APARICIÓN
Ms. Marvel #16 (abril, 1978)

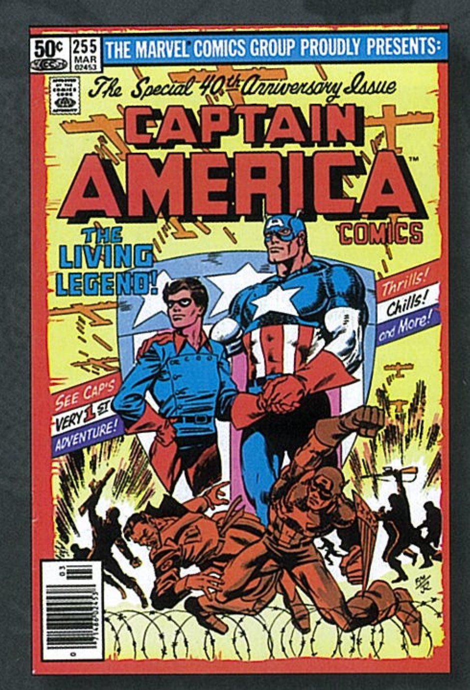
PODERES
Metamorfa mutante que puede adoptar el aspecto de cualquier ser humano, humanoide o semihumanoide, macho o hembra, copiando cada uno de sus detalles de ellos, incluso la retina, huellas dactilares y patrón de voz.

LA DÉCADA DE 1980

Durante esta década se pusieron de moda los argumentos extendidos y las series limitadas. Empezó con "La saga del Fénix Oscuro" en *X-Men* y los primeros títulos protagonizados por Caballero Luna y Hulka. *Ka-Zar the Savage*, *Dazzler* y "El consejo de guerra a Chaqueta Amarilla" en *Avengers*, ocuparon el escenario en 1981. En 1982, Hércules, Visión y Bruja Escarlata, y Lobezno, tuvieron todos sus series limitadas; y en *Amazing Spider-Man* se inició "El misterio del Duende". "El juicio a Reed Richards" en *Fantastic Four* y nuevas series protagonizadas por Alpha Flight, Halcón, Ojo de Halcón, la Cosa y Nuevos Mutantes se iniciaron en 1983. *Jack of Hearts*, *Iceman*, *Prince Namor*, *Power Pack* y *West Coast Avengers* aparecieron en 1984, así como *Secret Wars*, una serie de 12 números que afectaba a muchos otros títulos Marvel. En 1985 destacaron *Balder the Brave*, *Gargoyle*, *Longshot*, *Nightcrawler* y *Squadron Supreme*. Junto con *X-Factor*, *Firestar* y *Elektra: Assassin*, el Nuevo Universo fue lanzado en 1986 con seis títulos, entre ellos *Justice*, *Kickers, Inc.*, y *Spitfire and the Troubleshooters*. Spiderman se casó en 1987, y 1988 vio la primera aparición de Excalibur, Bola Veloz y Wolfpack. Control de Daños, Nth Man: the Ultimate Ninja y Quasar fueron presentados en 1989.



DAZZLER #1 (1981)
El número inicial de Dazzler es el primer título mensual Marvel que se vende exclusivamente en tiendas especializadas en cómics.



CAPTAIN AMERICA #255 (1981)
Marvel celebra el 40 aniversario de la aparición del Capitán revelando datos nunca vistos sobre su origen.

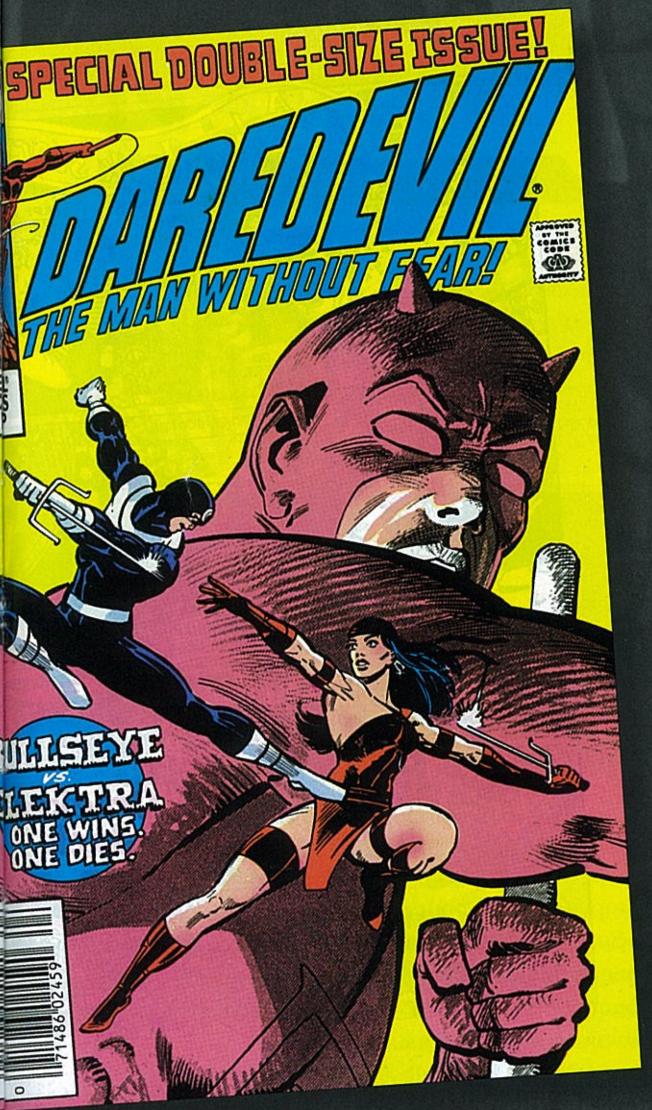
DAREDEVIL #181 (1982)
El primer amor verdadero de Daredevil desafía a su mayor enemigo a un combate que termina con su muerte (pero no hay problema: *¡al final ella se recuperará!*).



THE AVENGERS #236 (1983)
El asombroso Spiderman se une temporalmente a los héroes más poderosos de la Tierra.

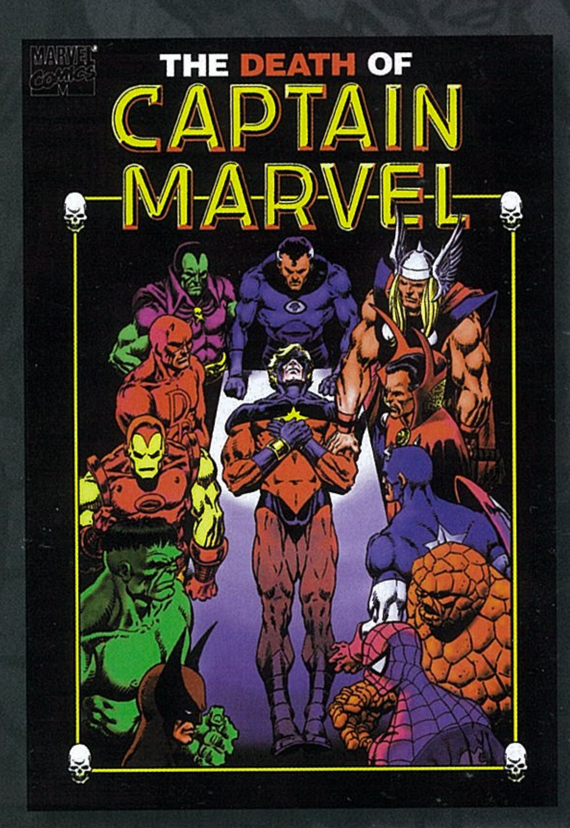


THOR #337 (1983)
En el primer capítulo de "La saga de Bill Rayo Beta", el dios del trueno sabrá que no es el único merecedor de alzar su martillo mágico.





Contest of Champions #1 (1981)
El primer *crossover* de Marvel presenta a sus superhéroes más populares luchando por sus vidas.



The Death of Captain Marvel (1982)
Marvel lanza su primera novela gráfica totalmente original con la historia que presenta la batalla final de un héroe contra el cáncer.

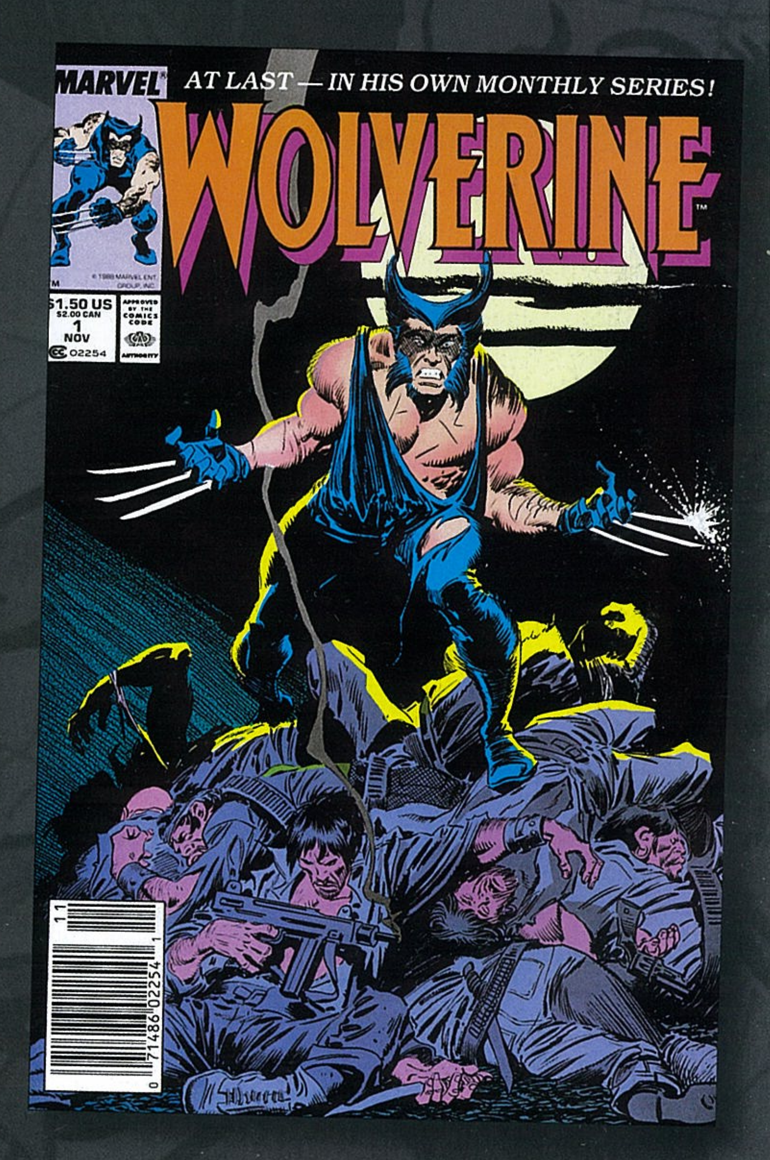


Amazing Spider-Man #252 (1984)
Spiderman regresa de las Guerras Secretas con un nuevo traje que más tarde resultará ser un simbionte alienígena.



The West Coast Avengers Annual #3 (1988)
El Hombre Gigante es la estrella invitada cuando el Alto Evolucionador decide impulsar genéticamente a la raza humana en un argumento que cruza otros anuales relacionados de los Vengadores.

Wolverine Vol. 2 #1 (1988)
Tras una serie limitada de gran éxito, el más popular de los mutantes Marvel es finalmente recompensado con su propio título mensual.



Nth Command

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Comando Nth

MIEMBROS CLAVE

HENRY AKAI
Como Flujo Temporal puede viajar adelante y atrás en el tiempo.

ALBERT DEVOOR
Director del Proyecto Nth.

ABNER DOOLITTLE
Científico que diseñó el transportador dimensional.

DR. T.W. ERWIN
Matemático famoso por sus teorías sobre el tiempo paralelo.

GODWULF
La tecnología cibernética le permite enlazar con los ordenadores.

DR. THOMAS LIGHTNER
Facultades mágicas a la altura del Dr. Extraño.

BENNETT PITTMAN
Encargado de las instalaciones de extracción extradimensional de la Roxxon Oil.

ANGLER
Pasa a través del material sólido, se teleporta y viaja por el hiperespacio.

DEATHLOCK EL DEMOLEDOR
Fuerza y agilidad superhumanas.

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Two-In-One March #53 (julio, 1979)

Nth Command

El Comando Nth fue formado por la Corporación Roxxon para obtener el control total en el suministro mundial de energía. Estaba formado por agentes, conocidos como comandos Nth, que usaban dispositivos llamados proyectores Nth, los cuales podían transportar material de una dimensión a otra. El hechicero Thomas Lightner fue contratado para destruir el Proyecto Pegaso, de forma que el Comando Nth tuviera el monopolio sobre la investigación energética. Lightner se hizo con el control del ciborg viajero del tiempo Deathlok, lo despojó de sus partes orgánicas y lo reprogramó para servir al Comando Nth.

Al irrumpir en Proyecto Pegaso con Deathlok, Lightner esperaba usar un proyector Nth para transportar toda la instalación a otra dimensión. Pero fue detenido por la Cosa (Thing), Quasar, el Hombre Gigante (Giant-Man), Tundra y el Acuariano (Aquarian). **MT**

THE WORLD AWAITS.

Albert DeVoor, director del Proyecto Nth, se dirige a los comandos Nth.

N'astirh

PRIMERA APARICIÓN *X-Terminators #1 (octubre, 1988)*
NOMBRE REAL N'astirh
OCUPACIÓN Conquistador, hechicero **BASE** Washington DC
ALTURA/PESO Variables **OJOS** Rojos **PELO** Verdoso
PODERES Puede convertir a los humanos en demonios, volar y cambiar de tamaño; considerable capacidad mística; conocimiento de una vasta cantidad de conjuros.



N'astirh de nombre, horrible de naturaleza: esto es lo que dicen sobre este demonio de la dimensión del Limbo. Enfurecido cuando el regente del Limbo convirtió en su aprendiz a un mutante humano, Magik, N'astirh sintió el impulso de rebelarse, y cuando se tramó un plan para controlar la Tierra, N'astirh se apropió de él para reinar sobre el planeta.

Sus maniobras fueron frustradas por Magik, aunque N'astirh hizo un segundo intento de conquistar el mundo transformando a Madelyne Pryor en la Reina Duende. Finalmente, fue destruido por la Patrulla-X (X-Men), y Madelyne Pryor murió poco después, demostrando que no hay maldad sin castigo. **AD**

Namor *(página siguiente)*

Namora

FICHA

NOMBRE REAL
Namora

OCUPACIÓN
Reina de Atlantis, regente de la Tierra

BASE
Una Tierra alternativa

ALTURA 1,70 m
PESO 66 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Exiles #46 (julio, 2004)

PODERES
Fuerza y resistencia superhumanas; puede respirar en el aire o bajo el agua.

La Namora original se casó con el atlante llamado Talan. Tras la muerte accidental de este, Namora se trasladó a Lemuria y se casó con el príncipe Merro.

Namora

La Namora de la Tierra Marvel "principal" (Tierra-616) era la prima del príncipe Namor el Hombre Submarino. Su madre fue una humana de la superficie y su padre un atlante (Atlantean). Como Namor, ella tenía piel rosada y poseía poderes similares. Es considerada la "madre" de Namorita, la cual es su clon alterado genéticamente. Namora fue asesinada por Llyra de Lemuria.

Otra Namora es la contrapartida femenina de Namor en una Tierra paralela, pero su piel es azul. Como reina de Atlantis, conquistó esta Tierra alternativa antes de unirse a los Exliados (Exiles), un grupo de aventureros interdimensionales. Acabó siendo asesinada por la versión exiliada de Hiperión (Hyperion). **PS**

Las alas en los talones permitían volar a Namora.



A diferencia de Namor, los padres de la Namora de los Exiliados son atlantes submarinos. Durante la conquista de la superficie, Namora mató a los Vengadores y a los 4 Fantásticos de su Tierra alternativa.

Namor

Señor del reino submarino de Atlantis



En ocasiones ayuda a proteger el mundo superior, pero la prioridad de Namor es el bienestar del pueblo de Atlantis.

El príncipe Namor es el hijo mutante de una princesa atlante de piel azul y de un capitán de barco estadounidense. Fue criado en el reino subacuático de Atlantis y creció odiando a los habitantes de la superficie. Durante la II Guerra Mundial se puso brevemente del lado de los aliados contra las fuerzas del Eje y se unió a los grupos de superhéroes conocidos como Invasores (INVADERS) y Legión de la Libertad.

Tras combatir repetidas veces con los 4 Fantásticos, Namor acabó haciendo las paces con ellos y hoy es su mayor aliado.

Los Vencedores

Al acabar la guerra, Namor se hizo miembro de la Escuadra de los Vencedores (ALL-WINNERS SQUAD), pero regresó a Atlantis cuando la Escuadra se disolvió en 1949. Volvió a la superficie a finales de los años cincuenta, cuando encontró a un hombre llamado Destino (DESTINY) que le borró la memoria y lo envió a Nueva York, donde vivió como un vagabundo. Recuperó sus recuerdos gracias a Johnny Storm (HUMAN TORCH), pero Namor se revolvió contra la raza humana cuando supo que la ciudad de Atlantis había sido destruida en su ausencia. Durante su primer combate contra los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), Namor se enamoró de la Mujer Invisible (INVISIBLE WOMAN), por aquel tiempo aún Chica Invisible, y le ofreció tener piedad de la humanidad si se casaba con él. Más tarde, durante una breve época en que los 4 Fantásticos anduvieron escasos de fondos, intentó ganársela comprando un estudio cinematográfico y ofreciéndoles un millón de dólares por protagonizar una superproducción.

Mientras viajaba por el Ártico, Namor tropezó con una tribu de esquimales que adoraban a una figura congelada en hielo. En un acto de furia, arrojó al mar el bloque de hielo, que se fundió hasta mostrar al Capitán América (CAPTAIN AMERICA), que más tarde fue recogido y revivido por los Vengadores (AVENGERS).



Namor amaba con locura a Sue Storm, pero se hizo caballerosamente a un lado cuando ella decidió casarse con Reed Richards.

Amores trágicos

Namor acabó enamorándose y casándose con Lady Dorma, pero ella sería asesinada por uno de sus enemigos el día de su boda. Su segunda esposa, MARRINA, miembro de otra raza submarina, murió después de ser transformada en una criatura monstruosa.

Tras combatir ocasionalmente a los Vengadores, Namor hizo las paces con ellos e incluso se unió al grupo. Utilizó las vastas riquezas del mar para crear Oracle Inc., una empresa que usó para luchar contra la contaminación causada por las grandes corporaciones en todo el mundo. TD

FICHA

NAMOR

NOMBRE REAL
Príncipe Namor, alias Namor McKenzie, alias Hombre Submarino

OCUPACIÓN
Señor de Atlantis; director general de Oracle, Inc.

BASE
Atlantis

ALTURA 1,88 m
PESO 126 kg
OJOS Azules grisáceos
PELO Negro

PRIMERA APARICIÓN
Motion Picture Funnies Weekly #1 (1939)



Superfuerza, energía y resistencia (estos poderes disminuyen cuanto más tiempo pasa fuera del agua). Anfibio; puede nadar bajo el agua a 96 km/h; puede ver con claridad en las profundidades oceánicas. Compenetración telepática con los seres marinos, muchas de cuyas capacidades puede duplicar; las alas en los tobillos le permiten volar; longevo.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #4*** Namor recupera la memoria y declara la guerra al mundo de la superficie.
- ***Fantastic Four Annual #1*** Namor reúne al reino de Atlantis e invade Nueva York.
- ***Tales To Astonish #70-76*** Namor busca el tridente sagrado de Neptuno y demuestra que merece reinar sobre Atlantis.
- ***Marvel Feature #1*** Namor ayuda a formar los Defensores.
- ***Avengers #262*** Namor se une a los Vengadores.



FICHA

NOMBRE REAL
Namorita Neptunia
(alias Namorita Prentiss)

OCUPACIÓN
Universitaria

BASE
Nueva York

ALTURA 1,67 m
PESO 102 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Sub-Mariner Vol. 1 #50 (junio, 1972)

PODERES
Anfibia: puede sobrevivir en tierra y en el mar; puede volar; sus manos exudan una toxina paralizante; capacidad de camuflaje camaleónica.

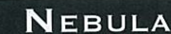
Namorita

Medio humana, medio atlante, Namorita era un clon de su madre, Namora, aunque alcanzaría la edad adulta antes de descubrir este hecho. Huérfana cuando aún era niña, fue cuidada por Namor y su amiga Betty Prentiss. Fueron su amor y su apoyo los que sostuvieron a Namorita durante la trágica y traumática pérdida de su madre. Cuando fue adulta, también la ayudaron y la animaron a ir a la universidad.



Atlante en un mundo humano, los Nuevos Guerreros ayudaron a Namorita a vencer el aislamiento.

Poco después de empezar la universidad, Namorita fue miembro fundador de los Nuevos Guerreros (New Warriors), un grupo de jóvenes superhéroes con los que luchó contra los Infernales (Hellions), Proteus y Terrax. El grupo le proporcionó algo de seguridad y estabilidad, pero no todo su tiempo con ellos fue feliz: su primer intento de liderar al grupo finalizó en el secuestro de muchos familiares de los propios miembros, aunque finalmente los rescató y ha seguido siendo miembro activo del grupo. AD



Nebula

PRIMERA APARICIÓN *Avengers #257 (julio, 1985)*
NOMBRE REAL Nébula
OCUPACIÓN Pirata espacial **BASE** Varias a través de la galaxia
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Sus componentes cibernéticos le proporcionan fuerza y resistencia aumentadas, y diverso armamento integrado.

Afirmando ser la nieta del titán loco Thanos, Nébula se embarcó en una carrera de piratería espacial, secuestrando la vieja nave insignia de Thanos, la *Santuario II*, e intentando conquistar el fragmentado imperio Skrull. Sus ambiciones fueron frustradas por los Vengadores (Avengers), pero no antes de que consiguiera infligir un daño catastrófico al planeta Xandar. Cuando Thanos renació, negó cualquier parentesco con Nébula, quien no obstante casi logró el éxito al arrancarle el omnipotente Guantelete del Infinito. Luego atacó a Nova, afirmando que su padre había sido Zorr, una amenaza destruida por el predecesor del héroe, Nova Prime. La identidad de Nébula también fue adoptada durante un tiempo por Ravonna la Terminatrix. TB

Nekra

PRIMERA APARICIÓN *Shanna the She-Devil #5 (agosto, 1973)*
NOMBRE REAL Nekra Sinclair
OCUPACIÓN Revolucionaria; sacerdotisa **BASE** Móvil
ALTURA 1,80 m **PESO** 64kg **OJOS** Negros **PELO** Moreno
PODERES Son sus sentimientos de odio por el mundo y la humanidad en general los que le otorgan su poder mutante de fuerza, agilidad y resistencia superhumanas.

Gemma Sinclair y Frederick Beechman fueron expuestos accidentalmente a radiación en el campo de pruebas atómicas de Los Álamos. Como resultado, la hija de Gemma, Nekra, nació mutante, con una piel blanca como la tiza. Marginada, formó equipo con el hijo mutante de Beechman, Jerome, el cual tenía características simiescas. Ambos descubrieron sus poderes a medida que crecían. Como Nekra y Mandril (Mandrill), intentaron conquistar tres naciones africanas, y más tarde los Estados Unidos.



Nekra se convirtió en líder de un fanático culto religioso. Y después, en aliada del Segador (Grim Reaper), enemigo de los Vengadores. Él la mató, pero Nekra fue resucitada por Fuego Infernal (Hellstorm). PS

Nelson, Foggy

El estudiante de derecho Foggy Nelson compartió habitación con Matt Murdock en la Universidad de Columbia y en la Escuela de Leyes de Harvard, sin sospechar en ningún momento que Murdock poseía los poderes superhumanos de DAREDEVIL. Tras su graduación, ambos amigos abrieron el bufete Nelson & Murdock, y contrataron a una secretaria, Karen PAGE. Aunque Foggy anduvo detrás de ella, también mantuvo una relación con Deborah Harris, una antigua novia. Nelson ganó las elecciones a Fiscal del Distrito de Nueva York, fracasó en la reelección, y abrió una firma de asesoramiento legal, Storefront, antes de restablecer Nelson & Murdock.



El trabajo de Foggy le ha puesto en contacto de tú a tú con muchos superhéroes.

Nelson y Deborah Harris se casaron, pero no tardaron en divorciarse, y la sociedad Nelson & Murdock llegó a su fin cuando KINGPIN se enteró de que Murdock era Daredevil. Nelson obtuvo un puesto en Industrias Kelco, pero presentó su dimisión cuando le resultó evidente que Kelco estaba en manos de Kingpin. Más tarde, creyó que Murdock había muerto como parte de una farsa, y posteriormente averiguó su identidad secreta. Desde entonces ambos se han reconciliado y han vuelto a abrir su bufete, especializándose en clientes superhumanos. **DW**

NELSON, FOGGY

FICHA

NOMBRE REAL
Franklin P. Nelson

OCUPACIÓN
Abogado; ex fiscal de distrito

BASE
Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 100 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #1 (abril, 1964)

PODERES

Tiene una mente brillante para la abogacía y es un hábil polemista. Es honrado y leal con sus amigos, en especial con Matt Murdock, y normalmente bueno manteniendo secretos.

New Mutants

Al creer que sus hombres-X habían muerto, Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) pensó que no tenía más elección que volver a empezar desde cero, y así se formaron sus Nuevos Mutantes: un grupo de adolescentes que debían aprender a controlar sus propios poderes a la vez que se conocían ellos mismos y luchaban por la causa de la armonía mutante del Profesor-X. La vida como Nuevos Mutantes no siempre fue fácil –algunos murieron en combate–, pero por lo general resultaba gratificante. Tras su graduación en la Escuela Xavier, los Nuevos Mutantes siguieron juntos para forma Fuerza-X (X-FORCE), mientras algunos de ellos se hacían profesores en el Instituto.


Noriko Ashida –Tensión– perteneció a la segunda formación de los Nuevos Mutantes.

Más Nuevos Mutantes

Con la escuela en expansión, el Profesor-X decidió dividir a sus alumnos en equipos. Los Nuevos Mutantes era uno de ellos, y fue colocado bajo la tutela de Danielle MOONSTAR. En su formación estaban Prodigio (PRODIGY: absorbe las facultades y conocimiento de quien está cerca); Danzarina del Viento (crea vientos sobre los que puede volar); Wall Flower (la liberación de sus feromonas hace que los demás compartan su estado de ánimo); Elixir (se sana a sí mismo y a otros); Tensión (proyecta electricidad en rayos de fuerza o la usa para acelerar a supervelocidad); e Ícaro (tiene alas para volar, capacidad sanadora e imita sonidos). La competencia entre los grupos se hizo tan importante como sus batallas contra las fuerzas más malignas. **AD**

NEW MUTANTS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Nuevos Mutantes

MIEMBROS ORIGINALES
BALA DE CAÑÓN
Invulnerable en vuelo.
LOBA VENENOSA
Se transforma en lobo.
PSYCHE
Crea ilusiones que representan los miedos y deseos de otros.
KARMA
Posee las mentes de los demás.
MANCHA SOLAR
La luz del sol le otorga fuerza superhumana.

BASE
Escuela Xavier para Jóvenes Talentos; estado de Nueva York.

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Graphic Novel #4 (1982)

NUEVOS MUTANTES II
1 Psyche
2 Loba Venenosa
3 Magma
4 Bala de Cañón
5 Karma
6 Mancha Solar

NEW WARRIORS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Nuevos Guerreros

MIEMBROS ORIGINALES

DESTRUCTOR NOCTURNO
Maestro de artes marciales; creador de diversos dispositivos tecnológicos.

NOVA
Fuerza; resistencia al daño; vuelo.

MARVEL BOY
Vuelo; proyección de luz cegadora; telepatía; superfuerza.

ESTRELLA DE FUEGO
Produce y manipula microondas.

NAMORITA
Chica voladora anfibia.

BOLA VELOZ
Se rodea de un campo de "burbujas" de energía cinética; viaja en su interior.

BASE
Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
Thor #411 (diciembre, 1989)

NEW WARRIORS



Los Nuevos Guerreros se formaron oficialmente tras combatir a Terrax, heraldo de Galactus.

Cuando su primera asociación de vigilancia terminó con la muerte aparente de la superheroína Silueta (SILHOUETTE), Destructor Nocturno (NIGHT THRASHER) se negó a colgar el uniforme. Celoso de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), intentó establecer su propio cuarteto de héroes, coaccionando o engatusando a NOVA, MARVEL BOY y Estrella de Fuego (FIRESTAR). Cuando NAMORITA y Bola Veloz (SPEEDBALL) les dieron su apoyo durante un combate contra TERRAX, antiguo heraldo de GALACTUS, el cuarteto se convirtió en sexteto y los Nuevos Guerreros quedaron establecidos.

Desde su base en el ático de Destructor Nocturno en Nueva York, los Nuevos Guerreros se lanzaron a luchar contra el grupo Psionex (y luego junto a ellos), a combatir a la Reina Blanca (*ver* FROST, EMMA) y sus Infernales (HELLIONS), y al mutante PROTEUS. El grupo ha experimentado cambios a lo largo de los años y, a medida que sus miembros se iban haciendo adultos, se ha convertido en un equipo "a tiempo parcial". A pesar de ello, cuando están reunidos siguen siendo una fuerza a tener en cuenta. La formación actual está compuesta por Namorita, Destructor Nocturno, Nova y Bola Veloz. AD



CLAVE
1 Bola Veloz **2** Destructor Nocturno **3** Namorita **4** Microbio **5** Nova

N'GARAI

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #96 (diciembre, 1975)*
BASE La extradimensional "Esfera de los n'garai"
PODERES Raza de demonios superfuertes ávidos de sangre; inmunes al envejecimiento y la enfermedad; garras y colmillos mortalmente venenosos; piel coriácea; algunos tienen alas; líderes de gran inteligencia.

En un pasado intemporal, el dios primigenio CHTHON creó la raza de demonios llamados n'garai, y a su rey Kierrok. Hace eones, los n'garai volvieron a nuestra dimensión y gobernaron la Tierra durante un tiempo, antes de ser rechazados y atrapados en el interior de su esfera extradimensional. Desde entonces, han vuelto a ser liberados sobre la Tierra cuando uno de los pilares místicos que sellan el pasillo a su dimensión nativa fue alterado. Estos pilares estaban situados en el exterior del Salem Center, en Nueva York, y en la isla de MAGNETO en el Triángulo de las Bermudas. Los n'garai ha sido combatidos a menudo por la Patrulla-X (X-MEN), por el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE) y por HULK. Diversos hechiceros diabólicos han recurrido a los n'garai, entre ellos Belasco y KULAN GATH. TB

NIGHTCRAWLER
(PÁGINA SIGUIENTE)

NIGHTHAWK

Kyle Richmond era un rico playboy que descubrió que tenía el corazón débil y tomó una poción experimental que aumentaba drásticamente su fuerza y reflejos, pero que solo funcionaba de noche. Reclutado por el Gran Maestro (GRANDMASTER) para el Escuadrón Siniestro, más tarde renunció al crimen y se unió a los Defensores (DEFENDERS) hasta que una explosión le dejó en coma; aunque se recuperó y volvió a unirse al grupo.

En un mundo alternativo, su hijo adoptivo Neil acabaría tomando posesión de su identidad y se convertiría en el nuevo Halcón Nocturno. En otro mundo alternativo, Kyle Richmond es un empresario afroamericano que perdió a sus padres en un crimen racista y usa armamento de alta tecnología y habilidades de ocultación y lucha para vengarse de los criminales. TD/MT



HALCÓN NOCTURNO ULTIMATE
1 Valkiria **2** Hombre Poder
3 Halcón Nocturno
4 Hombre Gigante
5 Hijo de Satán **6** Gata Infernal

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Halcón Nocturno

NOMBRE REAL
Kyle Richmond

OCUPACIÓN
Ex presidente de Empresas Richmond; aventurero

BASE
Nueva York; Academia de Equitación Richmond, Long Island

ALTURA 1,80 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #71 (diciembre, 1971)

NIGHTHAWK

PODERES
Sus poderes de fuerza superhumana, y de resistencia y velocidad de reacción aumentadas, solo surgen por la noche.

Nightcrawler

La cara diabólica de la Patrulla-X



Aunque su aspecto es el de un demonio, Rondador es en realidad un católico profundamente religioso que estudió para el sacerdocio.

Kurt Wagner es hijo de AZAZEL, un mutante similar a un demonio, y de la mutante metamorfa Mística (MYSTIQUE). Cuando Kurt nació en Bavaria, Mística se hacía pasar por una mujer normal y estaba casada con Eric Wagner, un barón alemán. Las gentes del pueblo quedaron horrorizadas por el aspecto demoniaco del recién nacido: tenía orejas puntiagudas, tres dedos en cada mano, dos en cada pie, y su columna se prolongaba en una cola. Perseguida por una turba, Mística arrojó al pequeño por una cascada.

MONSTRUO DE CIRCO

Azazel salvo al bebé, que fue criado por la hechicera gitana Margali Szardos. Kurt creció en un circo bávaro donde Szardos era adivina. Los artistas aceptaron a Kurt como parte de la familia. Su mejor amigo era Stefan, hijo de Margali, y Kurt se enamoró de Jimaine, su hermana. Con su gran agilidad, Wagner se convirtió en la estrella acrobática del circo, trabajando en el trapecio. El público consideraba que su aspecto inhumano era un simple disfraz.

Sin embargo, cuando el millonario tejano Amos Jardine compró el circo, insistió en que Wagner fuera exhibido como un fenómeno. Indignado, Kurt dejó el circo. Dos noches después peleó con Stefan, que se había convertido en un asesino en serie, y accidentalmente lo mató. Creyendo que Wagner era un demonio y el responsable de los asesinatos, una multitud pretendió matarlo, pero Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) intervino e inmovilizó a la turba con sus poderes telepáticos. Xavier reclutó a Wagner para su segundo equipo de hombres-X; afincado en EE UU, Wagner tomó el nombre de Rondador Nocturno. En América se reunió con Jimaine, que ahora se hacía llamar Amanda Sefton, y se reconcilió con Margali Szardos, quien le había culpado de la muerte de Stefan.

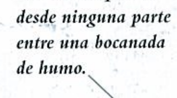
Tras permanecer varios años en la Patrulla-X (X-MEN), Rondador Nocturno fue miembro fundador del grupo británico EXCALIBUR. Regresó brevemente con la Patrulla y volvió a dejarla para estudiar y hacerse sacerdote. Pero nunca llegó a ser ordenado, y volvió a la Patrulla-X.

Desde esa época, Rondador Nocturno ha conocido las identidades de sus padres, y que Pícara (ROGUE), hija adoptiva de Mística, es por tanto su hermana adoptiva. También se encontró con sus hermanastros paternos, Nils Styger, alias Abismo, y Kiwi Black. Junto a ellos derrotó a Azazel, que había intentado usarlo como peón para conquistar la Tierra. **PS**

Charles Xavier, de la Patrulla-X, llega justo a tiempo para salvar a Rondador Nocturno de un linchamiento.



Rondador usó durante un tiempo un inductor de imagen para aparentar el aspecto de una persona normal.



Rondador aparece desde ninguna parte entre una bocanada de humo.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Rondador Nocturno

NOMBRE REAL
Kart Wagner

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Instituto Xavier, Salem Center, estado de Nueva York

ALTURA 1,75 m
PESO 88 kg
OJOS Amarillos, sin pupila visible
PELO Añil

PRIMERA APARICIÓN
Giant-Size X-Men #1 (mayo, 1975)

PODERES
Poder de teleportarse a sí mismo, su ropa y una cantidad limitada de masa adicional, viajando a través de otra dimensión. Cuando se teleporta, parte de la atmósfera de esa otra dimensión escapa a la Tierra, acompañada de un sonido característico (bamf) y de olor a azufre.

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***X-Men Vol. 1 Annual #4***
Margali Szardos busca vengarse de Rondador Nocturno por haber matado a su hijo.
- ***Nightcrawler #1-4***
Rondador Nocturno viaja a través de varias dimensiones en un intento de regresar a la Tierra.
- ***X-Men Unlimited Vol. 1 #4***
Rondador Nocturno averigua que Mística es su madre.
- ***X-Men: Days of Future Past (rec.)***
Dedica su atención al interesante origen de Rondador Nocturno.

Nightmare

NOMBRE ESPAÑOL Pesadilla

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #110 (julio, 1963)*

NOMBRE REAL Desconocido

OCUPACIÓN Regente del mundo de Pesadilla

BASE Mundo de Pesadilla, en la dimensión de los Sueños

ALTURA/PESO Variables **OJOS** Negros **PELO** Negro

PODERES Demonio que extrae el poder de las energías psíquicas del subconsciente de los seres que sueñan; puede absorber la energía vital de los durmientes, dejándolos en coma; maneja la sustancia de la dimensión de los Sueños.

Pesadilla, que ha combatido con el Dr. Extraño (Doctor Strange), es el gobernante del mundo de Pesadilla, en la dimensión de los Sueños, donde es llevada la esencia vital de los humanos mientras duermen. Controla el inconsciente colectivo humano, y puede manipular los sueños de un individuo, haciéndole tener pesadillas para obtener el control de esa persona. Pesadilla es una creación de la necesidad humana de soñar; si los seres humanos no tuvieron tal necesidad, o si todos los humanos desaparecieran, Pesadilla dejaría de existir. Su objetivo final es incorporar a sus propios dominios el mundo de la vigilia. **MT**

Night Thrasher

NOMBRE ESPAÑOL Destructor Nocturno

PRIMERA APARICIÓN *Thor #411 (diciembre, 1989)*

NOMBRE REAL Dwayne Michael Taylor **OCUPACIÓN** Luchador contra el crimen **BASE** Edificio Ambrose y una antigua fábrica en Nueva York

ALTURA 1,90 m **PESO** 100 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES Las armas de su traje de combate incluyen dos porras, aerosoles, un cable con pitones disparado a presión y una ametralladora UZI. Un patinete de fibra de vidrio le sirve a la vez como escudo.

Tras el asesinato de sus acaudalados padres, Dwayne Taylor creció decidido a luchar contra el crimen. Animado por sus tutores, Cuerda y Tai, reunió un grupo de héroes y fundó los Nuevos Guerreros (New Warriors). Pero resultó que Tai era en realidad un hechicero camboyano que planeaba sacrificar a los Nuevos Guerreros para obtener el control de una abertura a una dimensión mística llamada el Pozo de todas las cosas, y con ello dominar el mundo. Destructor Nocturno viajó a Camboya y ayudó a destruir el Pozo. A su vuelta, siguió unido a los Nuevos Guerreros a la vez que organizaba la Fundación Taylor. **TD**

Nocturne

NOMBRE ESPAÑOL Nocturna

PRIMERA APARICIÓN *Exiles #1 (agosto, 2001)*

NOMBRE REAL Talia Josephine Wagner

OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Gran Bretaña

ALTURA 1,70 m **PESO** 57 kg **OJOS** Amarillos **PELO** Añil

PODERES Puede ocupar el cuerpo de otra persona y mantener su control durante un ciclo lunar. Lanza rayos de energía y posee una cola prensil.

Hija de Rondador Nocturno (Nightcrawler) y de Bruja Escarlata (Scarlet Witch) en una realidad paralela, Nocturna quedó "despegada del tiempo" y fue la primera recluta del grupo interdimensional de reparadores de la realidad llamados Exiliados (Exiles). Unida sentimentalmente a su compañero Ave de Trueno (Thunderbird), quedó destrozada cuando murió. Tras conocer a la versión de su padre en nuestro mundo, optó por quedarse aquí. Se infiltró en la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants) como agente doble para la Patrulla-X (X-Men), pero fue capturada por Mojo. Liberada por la Patrulla, acompañó a su padre a Gran Bretaña, donde se unió al grupo Excalibur del Capitán Britania (Captain Britain). **TB**

Nightshade

NOMBRE ESPAÑOL Sombra Nocturna

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #164 (agosto, 1973)*

NOMBRE REAL Tilda Johnson

OCUPACIÓN Genio criminal **BASE** Nueva York

ALTURA 1,62 m **PESO** 52 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES Buena atleta y consumada luchadora callejera; científica e inventora brillante; en el pasado creó sustancias químicas controladoras de la mente y robots.

Niña prodigio nacida en un pobre vecindario de Harlem, Tilda Johnson adquirió sofisticados conocimientos de física, genética y cibernética. Sin embargo, ocultaba su brillantez tras una capa de comportamiento infantil. Decidida a no volver a conocer la pobreza, Tilda vio en el crimen un medio para hacerse rica con rapidez, y asumió el nombre de Sombra Nocturna. Usando diversas sustancias químicas para controlar a otros, alcanzó una posición destacada en el hampa de Nueva York, pero llamó la atención del Hombre Poder (Power Man) y de Puño de Hierro (Iron Fist), cuyas repetidas intervenciones acabaron llevándola a una prolongada estancia en prisión. **AD**

Nitro

PRIMERA APARICIÓN *Captain Marvel Vol. 1 #34 (septiembre, 1974)*

NOMBRE REAL Robert Hunter

OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Móvil

ALTURA 1,90 m **PESO** 107 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco

PODERES Puede hacer explotar su cuerpo o una parte de él, y reconstruirse a voluntad. No puede reintegrarse si alguna de sus moléculas queda separada del resto.

Nitro es el resultado de los experimentos de los científicos renegados Kree de la Legión Lunática, que capturaron al ingeniero electrónico Robert Hunter y lo transformaron en un ser casi indestructible capaz de explotar y recomponer sus moléculas. Puede hacer estallar su cuerpo o cualquier parte de él. En una primera misión criminal, Nitro expuso al Capitán Marvel (Captain Mar-Vell) a un gas nervioso, provocándole el cáncer que más tarde lo mataría. Nitro solo es capaz de reconstituirse si están presentes todas las moléculas de su cuerpo. Puede ser detenido si se atrapa una parte de esas moléculas en un contenedor hermético mientras está en estado disperso, evitando así que su cuerpo se reintegre. **DW**

Nomad

NOMBRE ESPAÑOL Nómada

PRIMERA APARICIÓN *Captain America Vol. 1 #282 (junio, 1983)*

NOMBRE REAL Jack Monroe

OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Móvil

ALTURA 1,80 m **PESO** 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño

PODERES Perfección física obtenida mediante el suero del supersoldado; experto lanzador de discos aturdidores.

En la década de 1950, el joven Jack Monroe fue el "Bucky" acompañante del Capitán América (Captain America) sustituto activo durante ese periodo. Juntos combatieron a los comunistas hasta que el suero del supersoldado afectó a su juicio; entonces el gobierno estadounidense dejó a Monroe en animación suspendida. Al despertarlo décadas más tarde, SHIELD ayudó a curar la locura de Monroe, y este trabajó bajo el nombre de Nómada con el Capitán América real. Más adelante, el agente del gobierno Henry Gyrich puso a Nómada bajo el control de nanobots y le obligó a convertirse en el nuevo Azote del Bajo Mundo (Scourge of the Underworld). El misterioso Soldado de Invierno mató a Nómada recientemente. **DW**



North, Dakota

PRIMERA APARICIÓN *Dakota North #1 (junio, 1986)*
NOMBRE REAL Dakota North
OCUPACIÓN Investigadora privada; ex modelo
BASE Móvil **ALTURA** 1,70 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules grisáceos **PELO** Castaño rojizo
PODERES Experta combatiente cuerpo a cuerpo y gimnasta; diestra con diversas armas de fuego.



Hija de un agente de la inteligencia de EE UU, Dakota North fue modelo antes de establecer una empresa de investigaciones privadas de gran éxito llamada Seguridad North. Con filiales por todo el mundo, Seguridad North se ganó rápidamente una reputación formidable, haciéndose cargo de multitud de casos que iban de lo mundano a lo abiertamente peligroso.

Durante un caso especialmente difícil, un traficante de armas internacional que intentaba hacerse con un gas nervioso experimental persiguió a Dakota por toda Europa. Pero ella sobrevivió a este encuentro, y se cree que su organización se ha hecho aún más potente. **AD**

Northstar

NOMBRE ESPAÑOL Estrella del Norte
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #120 (abril, 1979)*
NOMBRE REAL Jean Paul Beaubier
OCUPACIÓN Miembro de Alpha Flight
BASE Isla Tamarindo, en la Columbia Británica, Canadá
ALTURA 1,80 m **PESO** 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Puede redirigir la energía cinética de las moléculas de su cuerpo; ello le permite volar y le da supervelocidad.

Jean Paul y su hermana gemela Jeanne Marie (Aurora) fueron adoptados por separado. Jean Paul se unió a un grupo terrorista y luego fue campeón de esquí; más tarde se unió a (Alpha Flight) con el nombre de Estrella del Norte, y finalmente a la Patrulla-X (X-Men). Fue de los primeros superhéroes en declarar su homosexualidad. Fue asesinado por un Lobezno (Wolverine) con el cerebro controlado por HYDRA, y resucitado por esa misma organización. Entonces Estrella del Norte atacó el helitransporte de SHIELD, pero fue apresado. Recientes manipulaciones del flujo temporal han creado duplicados de Estrella del Norte y de otros miembros originales de Alpha Flight. **DW**

Nova



El estudiante de instituto que se convirtió en aventurero cósmico.

Rhomann Dey era un centurión del Cuerpo de Novas, la milicia espacial de los alienígenas xandarianos. Herido de muerte, Dey transfirió sus poderes a un estudiante, Richard Rider. Como Nova, Rider se hizo luchador contra el crimen en la Tierra. Más tarde, viajó al espacio y se convirtió en uno de los Campeones de Xandar (Champions of Xandar). De regreso en la Tierra, se unió a un grupo de jóvenes aventureros, los Nuevos Guerreros (New Warriors).

Frankie Raye, que se convertiría en la segunda Nova (*ver también* Silver Surfer), era hijastra de Phineas T. Horton, creador de la primera Antorcha Humana (Human Torch). Frankie quedó expuesta a sustancias químicas que le otorgaron poderes similares a los de la Antorcha. Horton la hipnotizó para que olvidara sus poderes y a él. Más tarde, Frankie sería novia de Johnny Storm, la segunda Antorcha Humana. Recuperó la memoria y sus poderes, y se convirtió en el nuevo heraldo de Galactus. Fue asesinada por el alienígena Morg, aunque en una línea temporal alternativa es heraldo de Galactus hasta la muerte del universo. **PS**



Inicialmente Nova actuaba solo, pero también ha trabajado junto a héroes como el Dr. Extraño, Hulk y Lobezno. Ha sido miembro de los Nuevos Guerreros, de los Campeones de Xandar y del Cuerpo de Novas.

FICHA — Nova

NOMBRE REAL
Richard Rider
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Nueva York

ALTURA 1,75 m
PESO 66 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Nova Vol. 1 #1 (septiembre, 1976); (como Frankie Raye) *Fantastic Four #164 (noviembre, 1975)*

PODERES
El primer Nova tenía fuerza y resistencia superhumanas y el poder de volar a velocidad supersónica. La segunda Nova puede manipular la energía cósmica en forma de fuego estelar; proyecta energía estelar; es casi totalmente invulnerable, y puede sobrevivir en el espacio sin protección.

Occulus

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #363 (abril, 1992)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Monarca de un mundo innominado en el introverso **BASE** Castillo Occulus
ALTURA 1,93 m **PESO** 132 kg **OJOS** Negros **PELO** Moreno
PODERES La gema que sustituye su ojo derecho extrae energía de los cristales del cielo. Lanza rayos de fuerza conmocionadora, calor o luz desde la gema y las manos. Puede volar y crear campos de fuerza.



Occulus y su hermano Sangre Salvaje eran dos niños del introverso, un plano dimensional que existe entre las partículas subatómicas de la materia. Como todos en su especie, fueron probados por la Cofradía de la Gema para comprobar si poseían la facultad de manejar las gemas de poder que aportaban la energía a su mundo. Occulus tenía el don, y se unió a la Cofradía. Su poder fue creciendo hasta que le permitió gobernar todo su mundo. Cuando Sangre Salvaje escapó a la Tierra, los soldados enviados por Occulus para capturarlo raptaron también a Sue y a Franklin RICHARDS. Occulus intentó usar las facultades psiónicas de Franklin para sus propios fines, pero Mr. Fantástico acudió con el resto de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) para rescatar a su mujer y a su hijo. **TB**

Ogun

PRIMERA APARICIÓN *Kitty Pryde and Wolverine #2 (diciembre, 1984)*
NOMBRE REAL Ogún
OCUPACIÓN Asesino **BASE** Japón
ALTURA 1,75 m **PESO** 66 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Maestro de las artes marciales y espadachín experto. Como espíritu, puede poseer los cuerpos de otros y es inmune al daño físico.



Hechicero y guerrero legendario que tal vez nació en el siglo XVII, Ogún entrenó a Lobezno (WOLVERINE) en las artes marciales. Inicialmente era un hombre íntegro, pero acabó siendo corrompido por la magia negra que le mantenía con vida y le hacía invulnerable al daño físico, y tomó el camino del mal. Como venganza contra su antiguo pupilo, Ogún esclavizó mentalmente a Kitty PRYDE, entrenándola y enviándola a matar a Lobezno. Pero este logró liberarla en el último momento, y juntos acabaron con la forma física de Ogún. Sin embargo, Ogún sobrevivió como espíritu, ligado a la máscara demoniaca que usó en el pasado, y ahora puede poseer a otros seres o debilitar su voluntad y emplearlos como marionetas en el mundo material. **TB**

Omega Red

NOMBRE ESPAÑOL Rojo Omega
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Vol. 2 #4 (enero, 1992)*
NOMBRE REAL Arkadi Gregorivich
OCUPACIÓN Señor del crimen **BASE** Móvil
ALTURA 2,10 m **PESO** 193 kg **OJOS** Rojos **PELO** Rubio
PODERES Fuerza aumentada y factor de curación mutante; su cuerpo segrega feromonas mortíferas; lleva tentáculos de carbonádium implantados en los brazos.

Rojo Omega es el resultado del intento del KGB de crear un supersoldado soviético. El sujeto de pruebas, Arkadi Gregorivich, que había sido un asesino en serie, obtuvo poderes mutantes después de recibir implantes de carbonádium y tratamiento genético; pero ciertas complicaciones del tratamiento exigían que vaciara la energía vital de otras personas para sobrevivir. Puesto en animación suspendida por el gobierno soviético, Rojo Omega resurgió tras la caída del comunismo y buscó un sintetizador de carbonádium para estabilizar su cuerpo. Actualmente dirige la mafia roja de Nueva York. **DW**

Onslaught

Durante una feroz batalla entre la Patrulla-X (X-MEN) y los Acólitos (ACOLYTES) de Magneto, el PROFESSOR X consiguió apagar temporalmente el cerebro de Magneto. Allí donde sus mentes entraron en contacto, las dudas, frustraciones y temores más oscuros del propio Xavier se combinaron con el odio y el ansia de venganza de Magneto, formando un nuevo ser: Onslaught.

Esta criatura yació latente durante un tiempo en la mente de Xavier, y solo se manifestó cuando la frustración de este saltó a primer término. Cuando Onslaught se apoderó finalmente del cuerpo del profesor, la Patrulla-X supo de inmediato que había sucedido. Sin embargo, fueron incapaces de impedir que Onslaught capturase a Franklin RICHARDS, un niño mutante, hijo de Sue y Reed Richards, con poderes de alteración de la realidad. Inevitablemente, las actividades de Onslaught llamaron la atención no solo de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), sino también de los Vengadores (AVENGERS). Aunque Xavier fue finalmente liberado y Onslaught destruido, el coste fue importante: muchos superhéroes quedaron cautivos en un universo de bolsillo, y solo consiguieron regresar a la Tierra meses después. **AD**

Al atrapar a Franklin Richards en el interior de su cuerpo, Onslaught puede hacer uso del poder del niño para reestructurar la realidad.

FICHA — ONSLAUGHT

NOMBRE ESPAÑOL
Embate (en desuso)
NOMBRE REAL
No aplicable
OCUPACIÓN
Aspirante a conquistador del mundo
BASE
Nueva York

ALTURA 3,05 m
PESO 408 kg
OJOS Rojos
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #15 (mayo, 1996)

PODERES
Posee las facultades mentales de Xavier unidas al poder magnético de Magneto. Puede inducir ilusiones, amnesia o parálisis y manipular los campos magnéticos. También tiene poderes de telequinesis y proyección astral.

ORPHAN

NOMBRE ESPAÑOL Huérfano
PRIMERA APARICIÓN *X-Force #117 (junio, 2001)*
NOMBRE REAL Guy Smith
OCUPACIÓN Aventurero
BASE Torre de Fuerza-X/X-Statix en Santa Mónica, California
ALTURA 1,77 m **PESO** 86 kg **OJOS** Verdes **PELO** Blanco
PODERES Sentidos y velocidad superhumanos; facultad de levitar.

Guy Smith creía que sus padres habían muerto en un incendio (lo que más tarde resultó incierto) y se educó en un orfanato. Sus poderes mutantes emergieron al principio de su adolescencia, y se hizo extremadamente sensible al entorno. Después de probar medicamentos y luego artes marciales para hacer frente a su hipersensibilidad, llamó la atención del PROFESSOR X. El profesor diseñó para él un traje especial que le permitía controlar sus sentidos, y empezó a llamarse a sí mismo Míster Sensitivo. Cuando se unió al grupo mutante Fuerza-X (X-FORCE, más tarde llamados X-STATIX), cambió su nombre clave por el de Huérfano. **MT**

ORPHAN-MAKER

NOMBRE ESPAÑOL Creahuérfanos
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor Vol. 1 #30 (julio, 1988)*
NOMBRE REAL Peter (apellido no revelado)
OCUPACIÓN Guerrero **BASE** Móvil
ALTURA 2,15 m **PESO** No revelado **OJOS/PELO** No revelados
PODERES Porta un arsenal; el traje de combate acorazado le protege contra la mayoría de los daños.

El Creahuérfanos, a quien nunca se ha visto fuera de su traje de combate acorazado, fue un niño mutante llamado Peter, el cual fue objeto de crueles experimentos de Míster Siniestro (MISTER SINISTER), que planeaba matar al niño cuando ya no le fuera de utilidad. El ciborg conocido como Nanny salvó a Peter y le inculcó su filosofía de rescatar niños mutantes de cualquier amenaza, tanto real como imaginaria. Como el primero de los "Niños perdidos" de Nanny, Creahuérfanos secuestraba a niños mutantes y mataba a sus padres, chocando contra Factor-X (X-FACTOR) y Generación-X (GENERATION X). **DW**

OSBORN, LIZ

Liz Allan, compañera de instituto de Peter Parker, se casó con Harry Osborn (GREEN GOBLIN II) y tuvo un hijo con él, al que llamaron Norman Osborn II. Liz tenía una mente brillante para los negocios, y tras la trágica muerte de Harry quedó como accionista principal de la multinacional Industrias Osborn. Pero perdió el control de la compañía después del terrible regreso de la tumba del Norman Osborn original. Liz tuvo una corta relación con Foggy Nelson, pero ahora está entregada a la educación de su hijo. **DW**

FICHA
NOMBRE REAL
Elizabeth Allan-Osborn
OCUPACIÓN
Ex empresaria
BASE
Móvil

ALTURA 1,75 m
PESO 61 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Fantasy Vol. 1 #15 (agosto, 1962)

En el instituto, Liz se unía a veces a Flash Thompson cuando este se burlaba de Peter Parker. Pronto maduró y le ofreció su amistad.

OVERMIND

NOMBRE ESPAÑOL Mente Suprema
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #113 (agosto, 1971)*
NOMBRE REAL Grom
OCUPACIÓN Conquistador **BASE** Varias
ALTURA 3,05 m **PESO** 340 kg **OJOS** Negros **PELO** Pelirrojo
PODERES Puede alzar hasta 70 t, leer las mentes y manipular la materia mediante el poder de su mente.

Grom llevó a los conquistadores interplanetarios conocidos como eternos (ETERNALS) a la victoria y a la esclavización de un millar de mundos. Pero al final se enfrentó a la derrota cuando atacaron el inmenso mundo Gigantus. Seleccionando a Grom para ser el único superviviente de su raza, los eternos le transfirieron sus energías mentales, transformándolo en Mente Suprema. Tras meditar durante siglos, Mente Suprema trató de llevar a cabo la terrible profecía de los eternos: "De más allá de las estrellas llegará la Mente Suprema ¡y aplastará el universo!". Pero sus planes de conquista fueron frustrados por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). Desde entonces, las muchas mentes que forman la Mente Suprema han empezado a fragmentarse, dejándole mentalmente inestable. **TB**

La existencia de Mente Suprema fue profetizada en toda la galaxia: "De más allá de las estrellas llegará la Mente Suprema ¡y aplastará el universo!".

Page, Karen

FICHA

NOMBRE REAL
Karen Page

OCUPACIÓN
En otro tiempo secretaria, actriz y estrella radiofónica

BASE
Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil #1 (abril, 1964)

PODERES
Eficiente secretaria y buenas facultades como actriz presentadora; cierta capacidad para la pelea callejera; ha peleado al lado de Daredevil y la Viuda Negra.



El amor de Karen por Matt ha sido siempre turbulento.

La relación de Karen Page con Matt Murdock ha engendrado felicidad, pero también mucha congoja mutua. Matt la contrató como secretaria, pero su relación solo prosperó cuando él le habló de su identidad secreta. Esta felicidad no duró: en plenos preparativos de boda, Karen le pidió a Matt que abandonara su álter ego de Daredevil. Cuando él se negó, ella rompió el compromiso y entró en un prolongado círculo vicioso de autodestrucción. Embarcada en una carrera de actriz, las cosas no la fueron bien. Cuando los trabajos en cine y TV se agotaron, entró en la industria del porno y cayó presa de la adicción a la heroína. En lo más profundo del pozo, Karen vendió a un traficante la identidad secreta de Matt a cambio de droga. Por fortuna, Matt es un hombre de corazón compasivo. Después de ayudarla a salir de su adicción, su relación continuó de forma intermitente hasta que ella fue asesinada: la última de las amantes de Matt en caer a manos de Bullseye. **AD**



Paladin

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #150 (enero, 1978)*
NOMBRE REAL Paul Denning
OCUPACIÓN Mercenario **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 102 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza, resistencia y reflejos aumentados; lleva una pistola paralizante que afecta al sistema nervioso; su traje desvía el impacto de la mayoría de las armas cortas, y las gafas le permiten ver en la oscuridad.



Paladín formó equipo con Spiderman para hacer prosperar su carrera como mercenario.

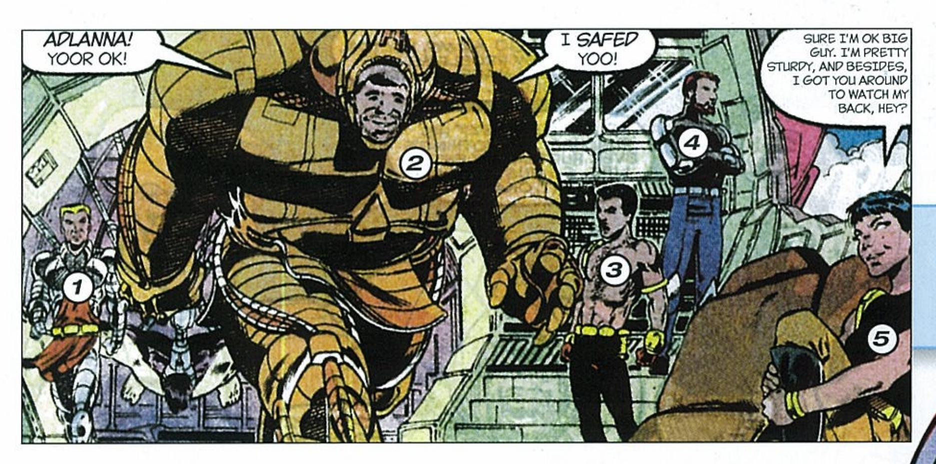
El aventurero de alquiler Paladín tiene mala fama por su arrogancia y por su actitud de "cualquier cosa por dinero", aunque su considerable encanto le ha permitido prosperar en la vida. Se sabe poco sobre sus orígenes. En una de sus primeras misiones formó equipo con Daredevil para perseguir al Hombre Púrpura (Purple Man). Más tarde, tuvo un romance con Avispa (Wasp). Paladín se ha aliado con el Capitán América (Captain America) y Spider-Man para dar caza a sus enemigos, pero no ha vacilado en abandonar su asociación cuando no iba a obtener recompensa. A otros héroes les desagradan sus métodos, pero muchos de ellos han llegado a respetarlo. Paladín ha aceptado a menudo trabajar junto a los Forajidos de Marta Plateada (Silver Sable). **DW**



PANTHEON, THE

Grupo de resistencia por los derechos humanos

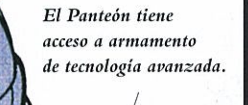
El Panteón es una familia de superhumanos longevos que se adjudican los nombres de los dioses griegos de la Antigüedad. Hace siglos, Vali, su patriarca, canjeó con la raza alienígena troyana el secreto de la eterna juventud. Después, ya conocido como Agamenón, tuvo varios hijos y adoptó a otros, creando una organización de agentes superhumanos apoyada por médicos, científicos y técnicos no mejorados.





El Panteón funciona como fuerza de choque encubierta, empeñada en mantener la estabilidad del mundo.

EL PANTEÓN
1 Paris ***2*** Ajax ***3*** Héctor
4 Ulises ***5*** Atalanta



HULK ENTRA EN ESCENA

Agamenón temía que la humanidad pudiera destruir o devastar la Tierra, así que actuaba con su clan en secreto para evitar desastres potenciales antes de que se produjeran. La existencia del Panteón fue revelada al mundo cuando actuaron para reclutar a Bruce Banner, el increíble HULK. En esa época, la mente fragmentada de Hulk había sido restaurada, dándole el intelecto de Banner junto a la fuerza masiva de Hulk. Deseando compensar la destrucción que había causado mientras no era más que un bruto furioso, Hulk aceptó unirse a la causa de Agamenón, y acabaría por actuar como líder en combate del Panteón.





Durante un tiempo Hulk dirigió el Panteón, como en esta batalla contra los Caballeros Eternos.

EL PANTEÓN EN GUERRA

Pero las cosas se torcieron cuando los troyanos regresaron a la Tierra y salió a la luz el auténtico trato de Vali con ellos: a cambio del secreto que les otorgó sus atributos divinos y la longevidad de su descendencia, Vali había prometido entregar a los troyanos los mejores de ellos para usarlos como estimaran conveniente. Siguió una inmensa batalla en la que los troyanos fueron repelidos y Agamenón fue apresado por el Panteón. Él respondió invocando a los Caballeros Eternos, masivos guerreros zombis en cuyas filas figuraban los antiguos miembros no-muertos del propio Panteón, y enviándolos a destruir El Monte, base del grupo. Aunque el Panteón sobrevivió al ataque, sus filas fueron diezmadas, y Hulk los abandonó al sufrir otro cambio psíquico que alteró la naturaleza de sus transformaciones. Desde entonces, el Panteón ha vuelto a ocultarse. Se supone que siguen interfiriendo de manera encubierta en los asuntos humanos cada vez que el futuro de la humanidad está en peligro. **TB**



El Panteón tiene acceso a armamento de tecnología avanzada.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Panteón

MIEMBROS NOTABLES
AQUILES Casi invulnerable; su invulnerabilidad es debilitada por los rayos gamma.
AGAMENÓN Inmortal; puede proyectar imágenes holográficas de sí mismo.
AJAX Masiva fuerza superhumana en una mente infantil.
ATALANTA Dispara flechas de energía.
CASIOPEA Lanza rayos de energía alimentada por la luz estelar.
DELFOS Capaz de tener visiones fugaces del futuro.
HÉCTOR Experto luchador; puede caminar por el aire; porta una maza de plasma.
PARIS Conecta empáticamente con quienes le rodean.
PROMETEO Conduce un vehículo blindado de alta tecnología.
ULISES Luchador experto; porta una espada y un escudo de energía.

OTROS MIEMBROS
ANDRÓMEDA, JASÓN, PERSEO

BASE
El Monte, Arizona

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 2 #377 (enero, 1991)

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Hulk #372–379***
El Panteón incorpora a su organización al ahora inteligente Hulk.
- ***Hulk #422–425***
Durante su juicio, Agamenón convoca a los Caballeros Eternos para destruir el Panteón y a Hulk.

PARKER, AUNT MAY

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Tía May

NOMBRE REAL
May Reilly Parker

OCUPACIÓN
Ama de casa

BASE
Nueva York

ALTURA 1,65 m
PESO 50 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Fantasy #15
(agosto, 1962)

PODERES
Asombrosa cocinera (destaca su picadillo de carne) y formidable personalidad: hasta Lobezno le tiene respeto.

PARKER, AUNT MAY

Tal vez no hay sido siempre fácil, pero lo cierto es que la vida de May Parker ha estado plagada de acontecimientos. Tras una niñez difícil, May encontró el amor con Ben Parker, y su matrimonio se vio enriquecido cuando se hicieron tutores del sobrino de Ben, Peter. Por desgracia, su vida juntos acabó prematuramente cuando Ben fue asesinado por los disparos de un ladrón. Los años siguientes la pondrían a prueba.

Al tropezar con el desgarrado traje de Spiderman de Peter, tía May supo al fin la sorprendente verdad sobre su sobrino.

Preocupado por la salud de su tía, Peter le ocultó la identidad de su superpoderoso álter ego. Sin embargo, su sigilo dejó a May hundida en la soledad, y no la protegió de peligros. Fue raptada en varias ocasiones: el Duende Verde (GREEN GOBLIN), DOCTOR OCTOPUS y el Escarabajo (*ver* MACH-4) la tomaron como rehén. Solo cuando May descubrió la verdad pudo recuperar la vieja intimidad con Peter. Aunque físicamente frágil, el espíritu de May es indomable: sigue siendo un bastión que ha apoyado a Peter en sus días más oscuros. **AD**

Spiderman intervino justo a tiempo de impedir que el Dr. Octopus se casara con May.

PARKER, UNCLE BEN

Aunque nunca fue rico, su sabiduría y buen juicio granjearon a Ben Parker el respeto de todos los que le conocían. Vendedor de feria en su juventud, Ben creció en el mismo vecindario que May Reilly, por quien albergaba profundos sentimientos. Pero el amor no llegó con facilidad: Ben se vio obligado a competir por el afecto de May con el encantador Johnny Jerome. May tuvo que comprobar que Johnny era un mezquino delincuente antes de aceptar a Ben en su vida.

PARKER, UNCLE BEN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Tío Ben

NOMBRE REAL
Benjamin Parker

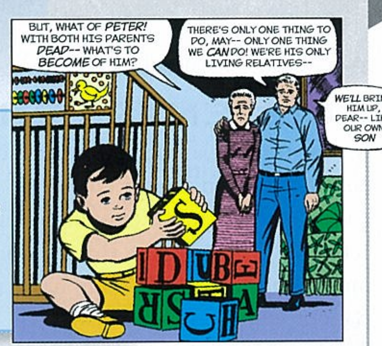
OCUPACIÓN
Jubilado

BASE
Nueva York

ALTURA 1,75 m
PESO 79 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Fantasy #15
(agosto, 1962)

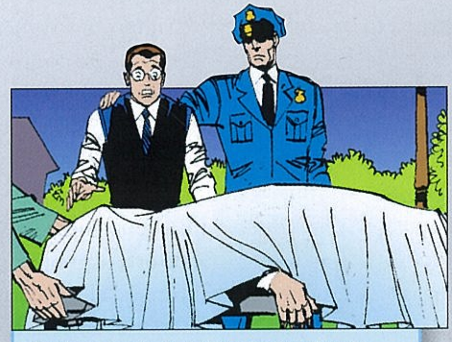
PODERES
Sabiduría, carisma, integridad, personalidad firme y elevadas cualidades morales.



Tras la muerte de su hermano, Ben sintió que el honor le obligaba a criar a su sobrino Peter como si fuera su hijo.

A lo largo de su vida juntos, Ben y May pasaron por problemas económicos, y estas estrecheces no hicieron más que empeorar cuando adoptaron a Peter, el sobrino de Ben. Pero a pesar de estos aprietos, Peter aportó una considerable felicidad a sus vidas. Felicidad que fue trágicamente cercenada cuando Ben fue asesinado por la bala de un ladrón.

El recuerdo de su bondadoso tío inspiró a Peter a usar sus nuevos poderes arácnidos para hacer el bien, y así es como el espíritu de Ben Parker ha seguido vivo. **AD**



El trágico asesinato de Ben sigue motivando a Peter Parker hasta el día de hoy.

Parker, Mary Jane

Esposa y verdadero amor del lanzarredes

Mary Jane era hija de Philip y Madeline Watson. Su madre fue una estudiante de teatro que soñaba con convertirse en actriz, y su padre un aspirante a novelista. Se conocieron y se enamoraron en la universidad, casándose nada más graduarse. Philip aceptó un trabajo en la enseñanza para sostener a su familia mientras escribía su primera novela. La pareja tuvo dos hijas, Gayle y Mary Jane, y Madeline pospuso su carrera como actriz para quedarse en casa y cuidar de las niñas.



Tras no coincidir en varias ocasiones, Peter conoce por fin a Mary Jane.

FICHA

NOMBRE REAL
Mary Jane Watson-Parker

OCUPACIÓN
Modelo, actriz de películas de serie B, ex estrella de culebrón de TV.

BASE
Nueva York

ALTURA 1,72 m
PESO 55 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #25 (junio, 1965)

PODERES

No tiene poderes especiales, pero es una bailarina, modelo y actriz de talento; retiene su amor por la diversión y su perspectiva optimista a pesar de los numerosos peligros y problemas que supone estar casada con Spiderman.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Amazing Spider-Man #42***
  Después de meses de esquivarse mutuamente, Peter Parker conoce por fin a Mary Jane Watson.
- ***Amazing Spider-Man: Parallel Lives (rec.)***
  Se muestra que las vidas anteriores de Mary Jane y Peter han tenido mucho en común.
- ***Amazing Spider-Man Annual #21***
  Por fin, Mary Jane se casa con Peter.

JUVENTUD INESTABLE

Frustrado por su incapacidad para completar la novela, Philip empezó a cambiar de trabajos, con la esperanza de que cada nueva localización haría saltar la chispa de su creatividad. Como resultado, Mary Jane estaba constantemente cambiando de escuela y debiendo hacer nuevos amigos. Para afrontar la situación, desarrolló una personalidad extravertida y se convirtió un poco en el payaso de clase. El matrimonio de sus padres nunca había sido feliz, y acabaron dándolo por terminado. Pero Madeline y las chicas tenían muy buena relación con la hermana mayor de Philip, Anna Watson, que vivía al lado de la familia Parker, y mantuvieron el contacto con ella tras la ruptura.



Después de negarse repetidamente a casarse con Peter, Mary Jane acepta. Se casaron en el Ayuntamiento.

PRIMER ENCUENTRO

Cuando tenía 13 años, Mary Jane vio por primera vez a Peter Parker desde la ventana de la casa de su tía Anna. Más tarde, descubriría que era SPIDER-MAN al descubrirle escabulléndose del hogar de tía May. Anna quería probar a juntarlos, pero la extravertida Mary Jane no tenía nada que ver con el chico estudioso y sensible que se ocultaba tras una máscara. Sin embargo, cuando por fin se encontraron ella descubrió que, después de todo, sí se sentía atraída por Peter. Fingiendo indiferencia, flirteó con su rival, Flash THOMPSON, y salió con Harry Osborn (*ver* GREEN GOBLIN), su mejor amigo y compañero de habitación.





Aunque no tiene superpoderes (a no ser que consideremos así su asombrosa paciencia), Mary Jane ha ayudado a su marido frente a diversos superenemigos.

LA NOVIA DE SPIDEY

Mary Jane se hizo muy amiga de Gwen STACY, que por esa época salía con Peter. Cuando Gwen murió trágicamente, Mary Jane consoló a Peter. Él acabó por declararse, pero ella lo rechazó y dejó la ciudad. Sin embargo, volvió un par de años después y recuperó su relación. Peter volvió a pedirle matrimonio, y esta vez Mary Jane aceptó.

Ella intentó acostumbrarse a la doble vida de Peter, pero estar casada con Spiderman añadía gran tensión a su relación. La pareja se separó durante un tiempo, después de que Peter la rescatara de un acosador que la secuestró y aparentó su muerte. Aunque Mary Jane ha deseado siempre ser actriz, ha trabajado principalmente como bailarina profesional y modelo. Sin embargo, consiguió un pequeño papel en un culebrón titulado *Hospital secreto*. **TD**

Patriot

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Patriota
NOMBRE REAL Elijah Bradley
OCUPACIÓN Estudiante
BASE Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 93 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN *Young Avengers #1 (abril, 2005)*

PODERES Durante un tiempo, usó HCM (Hormona de Crecimiento Mutante) para adquirir fuerza, velocidad y resistencia aumentadas.

Elijah Bradley es nieto de Isaiah Bradley, del que se rumorea que fue el "Capitán América negro" de la II Guerra Mundial, cuya mente quedó reducida a la de un niño por el suero del supersoldado que le otorgó sus poderes. Elijah no posee facultades superhumanas por sí mismo, pero cuando Iron Lad pidió su ayuda para combatir a su yo futuro, KANG el Conquistador, Eli recurrió a la droga de diseño HCM para otorgarse poderes superhumanos.

Junto con Iron Lad, Patriota fue miembro fundador de los Jóvenes Vengadores (YOUNG AVENGERS), decididos a mantener la tradición de los Vengadores originales que, por esa época se habían separado.

Cuando sus compañeros Jóvenes Vengadores supieron que Eli estaba usando peligrosas drogas para fortalecerse, se las apañaron para convencerle de que las dejara.

Actualmente, Patriota aún dirige a los Jóvenes Vengadores, apoyándose en su inteligencia y su capacidad atlética natural en vez de hacerlo en superpoderes inducidos artificialmente. TB

JÓVENES VENGADORES
1 Wiccan
2 Estatura
3 Hulkling
4 Patriota
5 Kate Bishop

Payback

PRIMERA APARICIÓN *Punisher War Journal #48 (noviembre, 1992)*
NOMBRE REAL Edward "Eddie" Dyson
OCUPACIÓN Desconocida, ex vigilante
BASE Posiblemente Madison, Wisconsin; antes Nueva York
ALTURA 1,77 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Diestro en combate con y sin armas; usa gran variedad de armas de fuego.

Eddie Dyson era un agente novato de la policía de Nueva York cuando descubrió que su brigada estaba aceptando sobornos de los mafiosos locales. Pidió consejo al Castigador (PUNISHER) quien le convenció de que expusiera la corrupción ante Asuntos Internos. La mafia se vengó asesinando a la familia de Dyson, que se convirtió en Payback para vengar sus muertes. Al principio culpó al Castigador por los asesinatos, pero hicieron las paces cuando este le ayudó a matar a Steve Venture, el mafioso responsable de la muerte de su familia. Dyson se retiró durante un tiempo, pero fue atacado por VIGIL y volvió a convertirse en Payback. Luchó junto a Lynn Michaels contra VIGIL, Pagano y la Fundación; luego huyó al Medio Oeste con ella y su padre.

Pendragon, King Arthur



Arturo gobernó como rey de Inglaterra.

FICHA

NOMBRE REAL Arturo Pendragon
OCUPACIÓN Rey de los britanos
BASE Avalón, Otromundo

ALTURA 1,88 m
PESO 104 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN *Black Knight Comics Vol. 1 #1 (mayo, 1955)*

PODERES Líder inspirador y valeroso, gran estratega; jinete y espadachín muy diestro; porta la indestructible espada mágica Excalibur, que protege de las heridas en combate a quien la blande.

El rey Arturo, que rigió Inglaterra en el siglo VI, es uno de los personajes más célebres de la historia. Hijo de Uther Pendragon, Arturo creció al cuidado de sir Ector, con el mago MERLÍN como tutor. Cuando Arturo sacó una espada encantada de un yunque de piedra, se convirtió en rey de los britanos, con su reino centrado en la corte de Camelot. Después de romper la espada en combate, Arturo recibió la mística Excalibur de la Dama del lago.

Arturo tuvo un hijo con su hermanastra, llamado MORDRED, y se casó con Ginebra. Cuando salió a la luz una aventura entre Ginebra y Lancelot, Arturo los sentenció a muerte, pero Lancelot rescató a Ginebra. MORGAN LE FAY se alió con Mordred; ambos se alzaron en armas contra Camelot, y Arturo murió a la vez que asestaba un golpe mortal a Mordred. En el reino de Avalón en Otromundo, Arturo esperó su regreso y reapareció en los tiempos modernos para combatir al Necromon. El místico espíritu Pendragón ha sido usado para dar poder a los guerreros conocidos como Caballeros de Pendragon. DW

Arturo, legendario rey de Britania, vivió en una época de nobles códigos, caballeros armados y extrañas fuerzas mágicas.

Persuasion

PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight #41 (diciembre, 1986)*

NOMBRE REAL Kara Killgrave **OCUPACIÓN** Aventurera

BASE Móvil **ALTURA** 1,60 m **PESO** 54 kg

OJOS Marrones **PELO** Moreno

PODERES Segrega por la piel feromonas psicoactivas que debilitan la voluntad y que le permiten enlazarse con las mentes de otros y obligarlos a seguir sus órdenes.

Cuando surgieron sus poderes mutantes, Kara Killgrave se unió a Beta Flight, el grupo de formación de Alpha Flight. Pero cuando el grupo se separó, Kara, cuyo nombre clave era Chica Púrpura, volvió a casa de su madre, llevando con ella a sus compañeros Laura Dean y Duende. Cuando Beta Flight se reunió, Persuasión fue dejada a un lado en varias misiones importantes, y abandonó el grupo enfurecida. Pero volvió con ellos para combatir a Llan el Hechicero; y lo hizo bien, llegando a asumir el papel de líder en ocasiones. Su deseo es graduarse para convertirse en miembro de pleno derecho de Alpha Flight. **AD**

Petrovich, Ivan

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Adventures Vol. 2 #1 (agosto, 1970)*

NOMBRE REAL Ivan Petrovich **OCUPACIÓN** Chófer

BASE Móvil **ALTURA** 1,96 m **PESO** 136 kg

OJOS Marrones **PELO** Castaño

PODERES No posee superpoderes, pero es un diestro luchador cuerpo a cuerpo, un conductor fiable y un firme aliado de la Viuda Negra.



Después del devastador sitio de Stalingrado durante la II Guerra Mundial, el soldado soviético Ivan Petrovich buscó a su hermana perdida por toda la ciudad, sin éxito. Mientras caminaba por las calles en ruinas oyó gritar a una mujer desde un edificio en llamas. Mientras moría en el incendio, la mujer dejó caer a su hija en los brazos de Petrovich, que decidió criarla como si fuera suya. Aquel bebé era Natasha Romanova, que luego se convertiría en la Viuda Negra (Black Widow), la mejor espía soviética. Petrovich, que se sentía responsable de ella, la acompañó a EE UU como su chófer. Vivió con ella y Daredevil en San Francisco, mientras los dos héroes mantenían un romance. Su hijo, Yuri Petrovich, fue un breve tiempo el cuarto Dinamo Carmesí (Crimson Dynamo). Ivan aún goza de buena salud, a pesar de su edad. **DW**

Phalanx

Cada raza se alimenta a su manera, pero el método de la tecnarquía es particularmente complicado. Raza tecno-orgánica, la liberación de su virus transmodal convierte la material orgánica en Falange, una forma de vida de inteligencia colectiva. Entonces los miembros de la tecnarquía se alimentan de la Falange, extrayendo su energía vital.

Mientras experimentaban con Warlock, un miembro de la tecnarquía, los científicos humanos obtuvieron una cepa del virus transmodal y la inyectaron en humanos con la esperanza de crear una nueva generación de robots centinelas. El experimento quedó rápidamente fuera de control: transformados en Falange, los sujetos del experimento empezaron a asimilar a otros humanos.

Por fortuna, la Falange encontró a los mutantes bastante indigestos. Tras capturar a gran cantidad de jóvenes mutantes, la Falange atrajo la ira de la Patrulla-X (X-Men) y resultó casi destruida. Los supervivientes huyeron al espacio, donde siguieron siendo una amenaza para el imperio shi'ar. **AD**



Armas biológicas vivas, los Falange son unos adversarios formidables.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Falange

NOMBRE REAL
Inaplicable; ser alienígena con inteligencia colectiva.

BASE
Espacio exterior

ALTURA Variable
PESO Variable
OJOS Desconocido
PELO No tienen

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #305 (octubre, 1993)

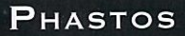
PHALANX

PODERES
Transforman a los seres vivos en formas de vida tecno-orgánica y las asimilan en su colectividad. Poseen fuerza superhumana, y la capacidad de teleportarse y cambiar de forma: moldean sus extremidades como armas o imitan el aspecto de otros.

Phantom Eagle

NOMBRE ESPAÑOL Águila Fantasma
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Super Heroes #16 (septiembre, 1968)*
NOMBRE REAL Kart Kaufman **OCUPACIÓN** Piloto
BASE Móvil **ALTURA** 1,80 m **PESO** 79 kg
OJOS Azules **PELO** Castaño
PODERES Aunque no tiene superpoderes, es un piloto extraordinario, excepcionalmente hábil en el combate aéreo.

Cuando estalló la I Guerra Mundial, el as de la aviación Karl Kaufman deseaba utilizar sus habilidades contra los alemanes, pero temía represalias contra sus parientes de esa nacionalidad. Así que se colocó un traje y una máscara y tomó el nombre de Águila Fantasma. Se convirtió en uno de los más grandes campeones aéreos de la guerra, ganando numerosos combates, y más tarde se unió a los Cinco de la Libertad, un grupo de héroes disfrazados que ayudaron a los aliados. La identidad de Kaufman fue descubierta por un piloto alemán, que lo mató a él y a sus parientes. El fantasma de Kaufman dio caza al piloto y lo mató. **MT**



Phastos

PRIMERA APARICIÓN *Eternals Vol. 2 #1 (octubre, 1985)*
NOMBRE REAL Phastos **OCUPACIÓN** Tecnólogo, creador de armas
BASE Valle del Rhur, Alemania **ALTURA** 1,90 m **PESO** 186 kg
OJOS Marrones **PELO** No tiene (barba morena)
PODERES Capaz de volar y hacer levitar objetos; prácticamente invulnerable, superfuerte; proyecta energía cósmica por ojos y manos; ingenioso inventor; su martillo lanza rayos de energía.

Phastos es un eterno (ETERNAL), raza casi immortal creada hace miles de años por los alienígenas celestiales (CELESTIALS). Al ser un forjador de armas, Phastas fue confundido con el dios olímpico Hefestos (Vulcano) en los días de la Grecia clásica (*ver* GODS OF OLYMPUS). Phastos es más reservado que sus compañeros; tiene un espíritu melancólico y cierta ambivalencia hacia el combate. Cuando Apocalipsis (APOCALYPSE) intentó provocar una nueva guerra con los desviantes, los eternos decidieron aparecer en público como superhéroes. En su nueva identidad, Phastos adoptó el nombre clave de Alto el Fuego. **DW**

Phantom Rider



Con su capa luminiscente y sus facultades mágicas, el Jinete Fantasma parece volar.

El mayor vigilante del Salvaje Oeste: eso es lo que decía la gente sobre Carter Slade, el Jinete Fantasma. Carter era un maestro de escuela que resultó herido de gravedad por los hombres de un terrateniente local. Su vida fue salvada por un indio comanche llamado Estrella Llameante, quien reconoció que el joven estaba llamado a hacer grandes cosas. Cuando Carter se recuperó por completo, Estrella Llameante le proporcionó un caballo blanco y una capa cubierta de polvo fosforescente. Llamándose a sí mismo Jinete Fantasma, Carter inició una guerra individual contra la injusticia.

Sin saber que el Jinete Fantasma era su hermano, el marshall Lincoln Slade se alió con él para luchar contra el Reverendo Muerte, un violento pistolero que se había hecho con el control de Bison Bend, el pueblo al que Carter se había propuesto defender. La confrontación final se saldó con la muerte del Reverendo y de Carter Slade. Al descubrir la verdad sobre su hermano, Lincoln decidió seguir sus pasos.

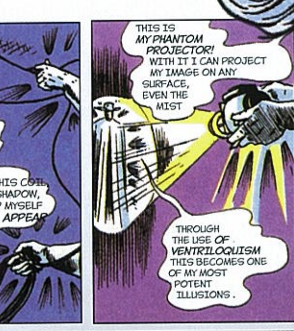
En tiempos más recientes, Hamilton Slade, descendiente de Lincoln, se ha convertido en un Jinete Fantasma moderno. **AD**

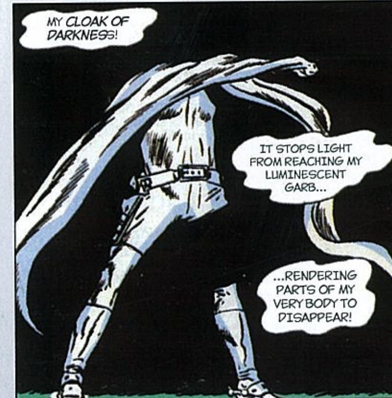
FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Jinete Fantasma
NOMBRE REAL
Carter Slade
OCUPACIÓN
Maestro de escuela, vigilante
BASE
Bison Bend (oeste americano del siglo XIX)

ALTURA 1,85 m
PESO 91 kg
OJOS Azules
PELO Rubio rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Ghost Rider #1 (septiembre, 1973)

PODERES
Tirador rápido y certero; formidable en el combate cuerpo a cuerpo; jinete notable.







Con astucia y algunos magníficos dispositivos, el Jinete Fantasma va un paso por delante de los bribones locales.

Phobius

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Two-In-One #71 (enero, 1981)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Interrogador; sirviente
BASE Desconocida **ALTURA** 1,75 m **PESO** 55 kg
OJOS Verdes **PELO** Moreno
PODERES Posee la facultad de estimular los centros psíquicos del miedo de una persona para implantarle fobias terribles; también porta un látigo de energía.

Phobius era el interrogador jefe de una banda conocida como Sirvientes de Maelstrom. Su misión era insuflar terror en las víctimas para alimentar el ansia de conocimiento científico, especialmente en genética, de su señor MAELSTROM. También usaba sus poderes para proteger la base del amo. Maelstrom tenía la consideración suficiente con su siervo como para crear cuerpos clónicos para que Phobius tomara posesión de ellos al resultar muerto en sus combates con los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), los Vengadores (AVENGERS) y QUASAR. Phobius también fue derrotado por SERSI que lo convirtió en una rata. Se desconoce su paradero desde que ayudó a revivir a Maelstrom cuando el científico fue eliminado por Quasar. **ED**

Phobos, Professor

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk #258 (abril, 1981)*
NOMBRE REAL Profesor Piotr Phobos **OCUPACIÓN** Maestro
BASE Rusia **ALTURA/PESO/OJOS** No revelados **PELO** Gris
PODERES Facultades telepáticas derivadas artificialmente de la extracción de la energía de mutantes superhumanos. Viste armadura de combate.



El profesor Phobos fue nombrado por el gobierno soviético para encabezar la secreta Escuela del Supersoldado, donde entrenó a los hermanos mutantes rusos Estrella Oscura (DARKSTAR), Osa Mayor y VANGUARD. Phobos drenaba en secreto sus poderes para otorgarse a sí mismo facultades psiónicas y volverlas contra su gobierno. Se alió con Bruce Banner para apresar a dos superhumanos rusos, Sergei la Presencia (PRESENCE) y el Guardián Rojo (RED GUARDIAN). Sergei era el padre de Estrella Oscura, Osa Mayor y Vanguard, los cuales intervinieron, tachando a Phobos de traidor. En la batalla que siguió, HULK y Osa Mayor aplastaron aparentemente a Phobos, provocándole la muerte. **PS**

Photon



Fotón lanza energía eléctrica para desestabilizar los circuitos de un complejo equipo.

Monica Rambeau era teniente en la patrulla costera de Nueva Orleans cuando recibió un impacto de energía extradimensional procedente de un "disruptor energético", un arma que estaba siendo desarrollada por un terrorista sudamericano. Esta exposición otorgó a Rambeau sus superpoderes.

Apodada "Capitana Marvel" por los medios de comunicación, ella trataba de dar un buen uso a sus nuevas capacidades. Al comienzo de su carrera conoció a SPIDER-MAN, que le presentó a los Vengadores (AVENGERS). Estos estuvieron de acuerdo en instruirla sobre el uso de sus poderes. Al paso del tiempo, se convirtió en un valioso miembro del grupo, y llegó incluso a ser su líder en diversos periodos.

Cuando Genis-Vell (*ver* CAPTAIN MARVEL), el hijo del capitán Marvel (CAPTAIN MAR-VELL) deseó usar el nombre de su padre, Rambeau renunció gustosamente a su nombre de guerra y adoptó el de Fotón. Más adelante, Genis-Vell cambió *su* nombre a Fotón, obligando a Rambeau a cambiar una vez más el suyo, esta vez a Pulsar. **MT**


Al transformarse o controlar cualquier forma de energía, Fotón tiene un poder casi ilimitado.

PHOTON

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Fotón
NOMBRE REAL
Monica Rambeau
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Nueva Orleans, Nueva York

ALTURA 1,72 m
PESO 66 kg
OJOS Negros
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Annual #16 (1982)

PODERES

Puede convertirse en cualquier tipo de energía, incluidas luz, electricidad, microondas, ondas de radio, ultravioletas, rayos gamma o láser. Puede viajar a la velocidad de la luz y disparar rayos del tipo de energía en que se convierta.

Piecemeal

NOMBRE ESPAÑOL Fragmentos
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #403 (marzo, 1993)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Lago Ness, Escocia **ALTURA** 2,28 m **PESO** 635 kg
OJOS Rojos **PELO** Gris
PODERES Posee todas las facultades de Nuevo Orden Mundial, incluidas fuerza superhumana, lanzamiento de rayos de energía y garras afiladas como cuchillas.

El hombre que iba a ser llamado Fragmentos era un agente de la Comisión de Actividades Superhumanas (Commission on Superhuman Activities) enviado a espiar a Cráneo Rojo (Red Skull). El Cráneo lo capturó y se propuso convertirlo en símbolo viviente de su organización criminal, el Nuevo Orden Mundial.



Imbuido con las propiedades de los miembros de Orden, y con los recuerdos de su vida anterior borrados, a Fragmentos le fascinaba estar vivo. Empezó a usar sus poderes para absorber las experiencias vitales de otros hasta que, aparentemente, Hulk puso fin a su amenaza. **TB**

Pip the Troll

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #179 (abril, 1975)*
NOMBRE REAL Pip Gofern
OCUPACIÓN Antiguo portador de la Gema del espacio; príncipe de Laxidazia; pintor **BASE** Móvil, con la Vía Láctea
ALTURA 1,32 m **PESO** 65 kg **OJOS** Rosas **PELO** Rojo
PODERES Afirma ser irresistible para las mujeres; cuando tenía la Gema del espacio podía teleportarse a cualquier parte del universo.

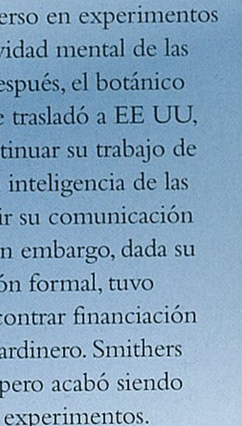


Nacido príncipe en el mundo de Laxidazia, Pip fue exiliado de la corte por ofrecer su amistad a una tribu de trolls. Los misioneros de la Iglesia Universal de la Verdad llegaron a Laxidazia para convertir a los nativos y, cuando los trolls se resistieron, empezaron a exterminarlos. Pip fue capturado y subido a una "nave de la muerte", donde lo encontró Adam Warlock. Se hicieron amigos y más tarde derribaron a la Iglesia. Warlock recurrió a Pip para que le ayudara a impedir que Thanos usara las Gemas del infinito para controlar la realidad, y una vez logrado le regaló la Gema del espacio como recompensa, con lo que Pip se hizo miembro de la Guardia del Infinito. La Guardia se disolvió tras perder el control de las gemas, y Pip fue visto más tarde en Nueva York, en compañía de Warlock y Gamora. **TD**

Plantman



La aparición del Hombre Planta se produjo en *Strange Tales #113*.



Mientras trabajaba en Londres como ayudante de un botánico, Samuel Smithers se vio inmerso en experimentos para explorar la actividad mental de las plantas. Diez años después, el botánico murió, y Smithers se trasladó a EE UU, donde planeaba continuar su trabajo de intentar aumentar la inteligencia de las plantas hasta permitir su comunicación con los humanos. Sin embargo, dada su carencia de educación formal, tuvo dificultades para encontrar financiación para sus ideas, y se vio obligado a trabajar como jardinero. Smithers intentó combinar el trabajo con la investigación, pero acabó siendo despedido por emplear demasiado tiempo en sus experimentos.

Plantman

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Planta; Arbusto Negro
NOMBRE REAL
Samuel Smithers
OCUPACIÓN
Criminal profesional; ex jardinero
BASE
Un submarino en el Atlántico

ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Verdes
PELO Verde oscuro

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #113 (octubre, 1963)

PODERES
Sus armas estimuladoras le permiten controlar las plantas, animándolas para atacar a sus víctimas; manipula las plantas para que parezcan duplicados de humanos.

Venganza

Poco después de perder su trabajo, un rayo impactó sobre su pistola experimental, cargando el dispositivo con el poder de controlar y animar la vida vegetal. Smithers se puso un disfraz y, adoptando el nombre de Hombre Planta, buscó vengarse del hombre que le había despedido; pero fue detenido por la Antorcha Humana (Human Torch), que destruyó la pistola-planta. Sin inmutarse, el Hombre Planta construyó una segunda arma, más poderosa, e intentó matar a la Antorcha; pero su plan fracasó. Más adelante, se unió a Maggia, el sindicato internacional del crimen. Creó duplicados vegetales de sí mismo con los que combatió contra Patrulla-X (X-Men), Vengadores (Avengers), Namor, Tritón y SHIELD, entre otros.



El simuloide poseía todos los poderes del Hombre Planta original.



CLAVE
1 Hombre Planta
2 Puercoespín
3 Anguila
4 Espantapájaros



Ola del Crimen

El Hombre Planta creó un simuloide, una copia de sí mismo sobre la que tenía absoluto control, para participar en Ola del Crimen. Esta sociedad criminal estaba formada por el Comandante Encapuchado (Brian Muldoon, un oficial de policía corrupto), Anguila (Eel), Puercoespín (Porcupine), Espantapájaros (Scarecrow), Víbora (Viper) y algunos otros. Buscaban crear el pánico en Nueva York provocando la introducción de una fuerza policial más violenta, y combatieron con frecuencia contra el Capitán América (Captain America), Halcón (Falcon) y Ala Roja. El Hombre Planta capturó al Capitán y a Halcón y se los entregó al Comandante Encapuchado para que los mataran. Los héroes se liberaron y derrotaron a la Ola del Crimen. Hombre Planta fue derrotado en su pelea contra Halcón y Ala Roja. Tras su fracaso, los miembros de Ola del Crimen fueron enviados a prisión. **MT**

Polaris

Aunque su cabello verde la marcaba como mutante, durante su crecimiento Lorna Dane no supo que había sido adoptada, ¡y que su auténtico padre era Magneto, el mutante amo del magnetismo! Pero cuando se manifestaron sus poderes, se encontró a sí misma en el centro de una guerra total entre la Patrulla-X (X-Men) y el demoniaco Mesmero por el control de sus facultades. Enamorada del hombre-X Kaos (Havok), Lorna no deseaba más que refugiarse en la intimidad de una vida normal. Pero el destino no se lo iba a permitir, y una y otra vez se vio empujada al centro de los conflictos entre mutantes como Polaris, ama del magnetismo. Con el paso de los años, sus poderes magnéticos han pasado factura a la energía electromagnética de su cerebro, llevando a Lorna medio fuera de sí. Sin embargo, sigue luchando a regañadientes por el sueño de cohabitación entre mutantes del Professor Xavier, primero al lado de Factor-X (X-Factor) y después como miembro de Patrulla-X. TB

Con el paso de los años, los poderes magnéticos de Polaris han tenido un efecto perjudicial sobre su estabilidad mental, al interferir con los impulsos eléctricos de su cerebro.

POLARIS

FICHA

NOMBRE REAL
Lorna Dane

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Instituto Xavier

ALTURA 1,70 m
PESO 52 kg
OJOS Verdes
PELO Verde

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #49 (octubre, 1968)

PODERES
Controla los campos electromagnéticos de la Tierra, y puede usarlos para volar, crear campos de fuerza y manipular cualquier compuesto de materiales magnéticos.

Porcupine

NOMBRE ESPAÑOL Puercoespín
PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish #48 (octubre, 1963)*
NOMBRE REAL Alexander Gentry
OCUPACIÓN Diseñador de armas/criminal **BASE** Nueva York
ALTURA (con traje de combate) 2,01 m
PESO (con traje de combate) 138 kg
OJOS Azules grisáceos **PELO** Castaño
PODERES Su traje de combate dispara espinas y dispone de rayos láser, bombas, gases y otras armas. Un cinturón con cohetes le permite volar.

Alexander Gentry diseñaba armas para el gobierno de EE UU, e inventó un traje de combate basado en el puercoespín. Estaba cubierto por unas púas afiladísimas que podían dispararse contra el oponente, y tubos similares a púas a través de los cuales se podían disparar otras armas. Pensando que el gobierno no iba a pagarle lo suficiente por el traje, Gentry lo usó para convertirse en un criminal: Puercoespín. Pero su carrera fue un fracaso. El Capitán América (Captain America) acordó comprarle el traje si él ayudaba a los Vengadores (Avengers) a derrotar a la Sociedad Serpiente (Serpent Society). Gentry aceptó, pero resultó empalado mortalmente en sus propias espinas durante la batalla. Aunque Gentry murió creyendo que su vida había sido un fracaso, el Capitán América rindió al caído Puercoespín los honores de un héroe. PS

Potts, Virginia "Pepper"

PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense Vol. 1 #45 (septiembre, 1963)*
NOMBRE REAL Virginia Potts
OCUPACIÓN Ex ayudante ejecutiva de Tony Stark **BASE** Móvil
ALTURA 1,62 m **PESO** 50 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES No tiene poderes especiales, pero es inteligente y extremadamente perspicaz.

"Pepper" Potts fue secretaria de Tony Stark al principio de la carrera del magnate industrial. Fue ascendida a ese puesto al impresionar a Stark advirtiendo un error de contabilidad que habría costado una importante suma a la empresa. Stark valoraba a Potts como una persona de confianza, confiándole el secreto de su identidad como Iron Man, pero sin saber que ella albergaba un amor secreto por él. Potts acabó casándose con el chófer de Stark, Harold "Happy" Hogan, aunque luego se divorciaron. Los sentimientos de Virginia por Stark nunca han muerto, y desde su divorcio ha habido breves tentativas de iniciar un romance entre ambos. DW

Powderkeg

NOMBRE ESPAÑOL Polvorín
PRIMERA APARICIÓN *Captain Marvel Vol. 2 #1 (diciembre, 1995)*
NOMBRE REAL Frank Skorina
OCUPACIÓN Prisionero **BASE** La Casa Grande
ALTURA/PESO/OJOS No revelados **PELO** Pelirrojo
PODERES Segrega nitroglicerina a través de la piel; cuando su cuerpo golpea algo con fuerza suficiente, el producto se activa, causando una explosión.

Polvorín era miembro de los Señores del Mal (Masters of Evil) durante el equivocado turno como líder del Doctor Octopus. Tras el fracasado intento del grupo para invadir la mansión de los Vengadores y su posterior desaparición, Polvorín empezó a extorsionar a cambio de protección a los vecinos del barrio donde creció Ben Grimm (*ver* Thing). El trato que el villano da a un prestamista no tarda en llamar la atención de Grimm, que termina rápidamente con las operaciones de Polvorín. Actualmente interno en la Casa Grande, prisión experimental en la que todos los prisioneros han sido encogidos para recortar los gastos, Polvorín ha estado involucrado en un intento fallido de fuga en masa. AD



Power, Dr. James

PRIMERA APARICIÓN *Power Pack #1 (agosto, 1984)*
NOMBRE REAL Dr. James Power **OCUPACIÓN** Físico
BASE Nueva York; después la isla Bainbridge, en el estado de Washington
ALTURA 1,83 m **PESO** 70 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Físico brillante e innovador, el Dr. Power tiene la fuerza normal de un hombre de su edad que realiza un ejercicio físico escaso.

James Power es el inventor del conversor materia/antimateria, un medio comparativamente barato de producción de energía. El conocimiento del invento de Power preocupó mucho al alienígena kymeliano Aelfyre "Whitey" Crin Blanca (WHITEMANE), ya que un dispositivo similar había destruido su planeta natal. Otra raza alienígena, los z'nrx, o "SNARKS", pretendían utilizar el convertidor como arma, por lo que secuestraron a Power y a su esposa Margaret. Un agonizante Crin Blanca otorgó poderes superhumanos a los hijos de los Power, Alex, Jack, Julie y Katie, que rescataron a sus padres. Los niños siguieron actuando bajo el nombre clave de POWER PACK. **PS**



Power Broker

NOMBRE ESPAÑOL Agente de Poder
PRIMERA APARICIÓN *Machine Man #6 (septiembre, 1978)*
NOMBRE REAL Curtiss Jackson **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Los Ángeles **ALTURA** 2,28 m **PESO** 272 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Humano normal en el pasado, Jackson posee fuerza superhumana. Sin embargo, su cuerpo está tan sobredesarrollado que necesita un exoesqueleto de acero para moverse.



Curtiss Jackson fue en el pasado agente de la Corporación, una organización criminal que funcionaba al estilo de una firma comercial. Tras conocer al Dr. Karl MALUS, Jackson formó su propia compañía, Agente de Poder, Inc., cuyo reclamo era otorgar poderes superhumanos a cualquier cliente. Fue responsable del fortalecimiento de numerosos héroes y villanos, entre ellos el USAgente (US AGENT), Hombre Demolición (DEMOLITION MAN) y la mayor parte de los luchadores de la Federación de Lucha de Peso Ilimitado. Perseguido por el caza-criminales Azote (SCOURGE), Jackson probó el proceso sobre sí mismo, pero acabó tan sobremusculado que no podía moverse sin ayuda externa. **TB**


POWER PACK
(PÁGINA SIGUIENTE)

Power Princess

NOMBRE ESPAÑOL Princesa Poder
PRIMERA APARICIÓN *Defenders #112 (octubre, 1982)*
NOMBRE REAL Zarda **OCUPACIÓN** Princesa **BASE** Capital City
ALTURA 1,75 m **PESO** 66 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Inmenso factor de curación e increíble longevidad. Además, puede lanzar un destello ocular que sana a otros o, si lo prefiere, destruirlos.

La princesa Zarda vivía en la isla Utopía, cuyo pueblo, los utopianos, desarrolló una cultura de paz, confraternidad y saber. Se cree que los utopianos son el resultado de experimentos genéticos realizados por los inhumanos. Así, mientras el resto de la humanidad estaba aún en sus primeras etapas de desarrollo, los utopianos habían alcanzado una civilización avanzada. Cuando los humanos desarrollaron la bomba atómica, los utopianos se sintieron amenazados, construyeron una nave espacial y dejaron la Tierra. La princesa Zarda quedó atrás, como emisaria en el planeta. Adoptó el papel de Princesa Poder y se trasladó a Ciudad Capital. **MT**

Powerhouse

POWERHOUSE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Fuente de Poder

NOMBRE REAL
Rieg Davan

OCUPACIÓN
Guerrero syfon

BASE
Planeta Xandar

ALTURA 1,90 m
PESO 120 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Nova #2 (octubre, 1976)

PODERES
Puede aspirar energía de fuentes externas, incluidos los seres vivos, para amplificar su fuerza o descargar rayos de energía.

Rieg Davan era un alienígena xandariano, guerrero syfon de los Cuerpos Nova de élite. Fue enviado a la Tierra para localizar al centurión Nova-Prime Rhomann Dey. La nave de Davan se estrelló en la Tierra, y él fue hallado por Cóndor, un criminal disfrazado que le lavó el cerebro.

Como cómplice de Cóndor, Fuente de Poder se enfrentó a Nova, el joven terrestre que había heredado los poderes del fallecido Dey. Finalmente, Davan recuperó la memoria y, junto a Nova y otros héroes viajó a Xandar. Como Campeones de Xandar (CHAMPIONS OF XANDAR), ayudaron a los xandarianos a abortar la invasión de los skrulls.

Más tarde, Davan pereció en combate defendiendo Xandar contra la conseguida invasión de las fuerzas de la pirata espacial NÉBULA.

Desde entonces, el nombre Fuente de Poder ha sido utilizado por una criminal mutante terrestre que también tiene el poder de absorber la energía de otros seres vivos a través del contacto, con lo que amplifica la suya. Ha combatido contra SPIDER-MAN y Lobezno (WOLVERINE), entre otros.

Alex Power, de POWER PACK, también usó el nombre Fuente de Poder durante el tiempo que poseyó los poderes superhumanos de sus hermanos. **PS**



La Fuente de Poder femenina tiene superfuerza, puede volar y lanza rayos de energía.

Al principio, Nova y Rieg Davan, Fuente de Poder, eran enemigos; pero más tarde se hicieron aliados.

POWER PACK

Grupo de jóvenes héroes con poder para quemar



Involuntariamente, el Dr. James Power hizo que sus hijos se sumaran a las filas de los superhéroes de la Tierra.

El profesor James POWER, padre de Alex, Julie, Jack y Katie, inventó un generador de antimateria que absorbía energía de una dimensión alternativa. Aelfyre "Whitey" Crin Blanca (WHITEMANE), miembro de la raza kymeliana, llegó a la Tierra para impedir que la máquina fuera usada, al saber que tenía el potencial de aniquilar planetas enteros. Una especie rival, los SNARKS, intentaba robar el dispositivo.

SUPERHÉROES SECRETOS

En la lucha que siguió, Crin Blanca sufrió heridas fatales; pero antes de morir confirió una de sus facultades a cada uno de los cuatro hijos de Power. Así se convirtieron en el grupo de superhéroes Power Pack, y adoptaron las identidades de G (Alex), Rayo Iris (Julie), Amo de la Masa (Jack) y Energizadora (Katie). Ocultando sus dobles identidades a sus padres, los Pack se enfrentaron a amenazas extraterrestres y usaron la nave espacial de Whitey, la Intelinave Viernes. Power Pack ayudaron a los MORLOCKS durante la Masacre Mutante, y lucharon contra los jinetes de Apocalipsis (APOCALYPSE) durante la Caída de los Mutantes. Franklin RICHARDS fue miembro informal del grupo bajo el nombre de Cuentacuentos, debido a su facultad para percibir futuros posibles; como también lo fue KOFI, un kymeliano pariente del difunto Crin Blanca.



El frecuente contacto con kymelianos y snarks ha convertido a los Power Pack en veteranos aventureros interestelares.

INTERCAMBIO DE ENERGÍA

Los poderes de Power Pack pasaban a menudo de un miembro a otro del grupo. Tras uno de esos incidents, los niños adoptaron los nombres de Destructor (Alex), Molécula (Julie), Contrapeso (Jack) y Rayo Estelar (Katie). El grupo ayudó a los kymelianos a trasladarse a un nuevo mundo. Alex incluso parecía estar transformándose en un kymeliano; pero luego resultó ser un duplicado pseudoplasmático colocado por el Tecnócrata, un kymeliano tiránico.

Alex se unió a los Nuevos Guerreros (NEW WARRIORS), robando los poderes de sus hermanos para convertirse en Powerpax y más tarde en Fuente de Poder (POWERHOUSE). Cuando dejó los Nuevos Guerreros, devolvió los poderes a sus hermanos.

Los Power Pack siguen aún en activo, siendo Alex conocido ahora como Cero-G. Recientemente rechazaron a un escuadrón de invasores snark. **DW**

A pesar de su juventud, los Power Pack combinan sus facultades para derrotar a algunos de los villanos más poderosos.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Power Pack Vol. 1 #1*** Debut de Power Pack, popular serie que alcanzará los 62 números.
- ***Power Pack Vol. 2 #1-4*** Los héroes regresan –unos años más mayores– en una serie limitada que los enfrenta a sus eternos enemigos, los snarks.
- ***X-Men and Power Pack #1-4*** Power Pack regresan a sus raíces en una serie limitada con mutantes invitados tan famosos como Cíclope, Bestia y Lobezno.

FICHA

POWER PACK

MIEMBROS ACTUALES

G
(Alex Power, líder) Capacidad para controlar la gravedad sobre sí mismo o sobre otros objetos.

RAYO IRIS
(Julie Power) Vuelo, supervelocidad.

AMO DE LA MASA
(Jack Power) Puede comprimir o dispersar su masa corporal.

ENERGIZADORA
(Katie Power) Puede absober y liberar energía.

BASE
Isla Bainbridge, Washington

PRIMERA APARICIÓN
Power Pack Vol. 1 #1 (agosto, 1984)



POWER PACK
1 Amo de la Masa
2 Energizadora
3 Rayo Iris
4 G

Pratt, Agent

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 3, #40 (julio, 2002)*
NOMBRE REAL Agente Pratt
OCUPACIÓN Agente de organización clandestina
BASE Móvil **ALTURA/PESO/OJOS** No revelados **PELO** No tiene
PODERES Cuerpo capaz de regenerarse como resultado de la programación Sección H; una inyección con la sangre de Hulk le otorgó poderes similares a este.

En su primer encuentro con Bruce Banner, el brutal agente Pratt se hacía pasar por agente del FBI. En realidad pertenecía a la siniestra organización clandestina Base de Operaciones. Tras obligar a Banner a convertirse en HULK, Pratt obtuvo una muestra de su sangre, pero una oficial de policía se la arrebató y se la clavó al propio Pratt, provocando su explosión. La programación de la Sección H de Pratt permite que su cuerpo se regenere, y no tarde en volver a hostigar a Banner. Esta vez Hulk surge para despedazar el cuerpo de Pratt. **AD**



Prester John

NOMBRE ESPAÑOL Preste Juan
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #54 (septiembre, 1966)*
NOMBRE REAL Preste Juan **OCUPACIÓN** Viajero **BASE** Móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Hábil espadachín; un arma llamada Ojo Diabólico le permite lanzar rayos de energía, generar campos de fuerza y reestructurar la materia.



El preste Juan, monarca de un reino cristiano en Asia en el siglo XII, acudió en ayuda de Ricardo Corazón de León durante las Cruzadas. Luego viajó por alrededor del mundo antes de descubrir la fabulosa isla de Avalon. Mientras estaba allí, Avalon fue golpeada por una plaga, y él fue el único superviviente. Sentado en la Silla de la Supervivencia, entró en un periodo de animación suspendida. Después de despertar en la era actual, el preste Juan se ha enfrentado a superhéroes como los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), IRON MAN y CABLE. Porta la poderosa Vara Estelar, un arma remodelada a partir del Ojo Diabólico. **DW**

Princess Python

NOMBRE ESPAÑOL Princesa Pitón
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #22 (marzo, 1965)*
NOMBRE REAL Zelda DuBois
OCUPACIÓN Encantadora de serpientes; criminal profesional **BASE** Móvil
ALTURA 1,72 m **PESO** 64 kg **OJOS** Verdes **PELO** Cobrizo
PODERES Puede controlar a su pitón africana amaestrada; a veces porta un aguijón eléctrico.

La Princesa Pitón es una encantadora de serpientes que posee una misteriosa compenetración con su mascota, un pitón africana. Ha adiestrado a la serpiente para atacar a su orden. La Princesa Pitón estuvo en el Circo del Crimen (CIRCUS OF CRIME) así como en su siguiente versión los Amos de la Intimidación, antes de iniciar una carrera en solitario. Quedó perturbada cuando su pitón original murió en un charco de ácido durante un encuentro con IRON MAN, al que buscaba chantajear; pero desde entonces ha adquirido varias sustitutas.

Se unió brevemente a los mercenarios de la Sociedad Serpiente (SERPENT SOCIETY). Sin embargo, desertó durante una misión para asesinar a MODOK y, como resultado de ello, sus compañeros la expulsaron después de lavarle el cerebro para eliminar cualquier recuerdo de la Sociedad. **DW**



Presence

NOMBRE ESPAÑOL Presencia
PRIMERA APARICIÓN *Defenders Vol. 1 #52 (octubre, 1977)*
NOMBRE REAL Sergei Krylov **OCUPACIÓN** Supervillano **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 91 kg **OJOS** Amarillos **PELO** No tiene
PODERES Su cuerpo produce radiación letal que puede ser utilizada para volar, como rayos de energía, campos de fuerza, para aumentar la fuerza o para telepatía.

Sergei Krylov, un físico nuclear que se convirtió en importante protagonista de la política soviética, buscaba aumentar su poder sometiéndose a una radiación experimental. Tuvo éxito al dotarse a sí mismo de energía radiactiva mortal para las personas cercanas no protegidas, y que podía usar para controlar las mentes de otros.

Como Presencia, usó su poder para lavar el cerebro de la Dra. Tania Belinskya (RED GUARDIAN) y convertirla en su pareja. Llevado por su megalomanía, se convirtió en enemigo de los Defensores (DEFENDERS) y QUASAR. Sus hijos son Estrella Oscura (DARKSTAR) y VANGUARD. **DW**

Pretty Persuasions

NOMBRE ESPAÑOL Bella Persuasión
PRIMERA APARICIÓN *New Warriors Vol. 1 #4 (octubre, 1990)*
NOMBRE REAL Heidi P. Franklin **OCUPACIÓN** Criminal profesional
BASE Sayville, Long Island **ALTURA** 1,67 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Puede manipular los centros de placer del cerebro, especialmente en los hombres, y crear látigos y otras armas a partir de energía psiónica solidificada.

Bailarina exótica en el pasado, Heidi Franklin logró la facultad de influir en el instinto sexual de los demás a través de su asociación con GeneTech, un siniestro centro de investigación genética en Long Island, Nueva York. También se hizo capaz de transformar la energía psiónica en una selección de distintas armas. Bajo el nombre de Bella Persuasión, Franklin fue unida a otros individuos psiónicamente dotados para formar Psionex, la fuerza de coerción de la villanesca GeneTech.

El grupo combatió con frecuencia a los Nuevos Guerreros (NEW WARRIORS), y más tarde se convirtió en una escuadra neoyorquina de luchadores contra el crimen. **DW**

PROCTOR

El hombre que llegaría a llamarse Proctor era realmente el Caballero Negro (BLACK KNIGHT) de una Tierra alternativa. Mientras servía como miembro de los Vengadores (AVENGERS), conoció a la SERSI de su mundo y se enamoró de ella. Se convirtió en su "gann josin", una pareja que quedaría enlazada para siempre con ella por un vínculo mental que les permitía compartir sus poderes, pensamientos y almas. Sersi acabó sufriendo una inestabilidad mental que le hizo destruir su mundo y rechazar a Proctor.

Necesitado de venganza, Proctor usó junto a otros compañeros una puerta interdimensional y viajó a través del multiverso. Se embarcaron en una cruzada para encontrar y matar cualquier versión de Sersi en los mundos alternativos, junto con cada mundo y vengador que le hubieran ofrecido su amistad. Reunían y rescataban a todos los vengadores alternativos que ellos juzgasen que merecían vivir.

Después de derrotar al Caballero Negro de la Tierra real, Proctor resultó muerto por la Sersi de este mundo. **TD**

Proctor posee la habilidad en combate del auténtico Caballero Negro, y los poderes mentales y físicos de un eterno, pues los obtuvo de la unión con la Sersi de su mundo.

PROCTOR

FICHA

NOMBRE REAL
Dane Whitman (de una dimensión alternativa)

OCUPACIÓN
Ex superhéroe convertido en destructor de mundos

BASE
Una ciudadela secreta oculta en el borde de la realidad

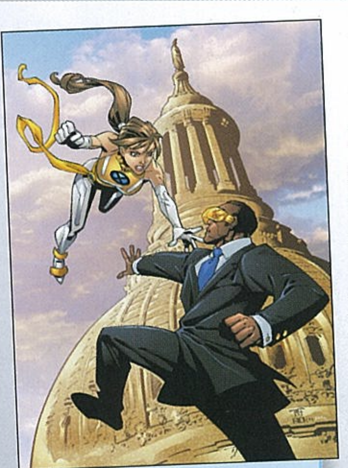
ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #344 (febrero, 1963)

PODERES

Experto combatiente inmune al envejecimiento; puede manipular la materia psiónicamente y proyecta rayos cósmicos por ojos y manos. Posee diez anillos que producen, entre otras cosas, descargas de hielo, llamas, luz y gases letales.

PRODIGY



En lo alto del Capitolio, Prodigio se enreda con Danza del Viento, su compañera de Patrulla-X.

Prodigio es un mutante miembro del segundo grupo creado bajo el nombre Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS). Tiene la facultad de absorber instantáneamente las habilidades y conocimientos de quienes le rodean, pero un bloqueo mental le impide retener dicho conocimiento una vez el sujeto está fuera de su alcance.

Prodigio pidió a Emma FROST que lo ayudara a eliminar este bloqueo, con lo que podría recordar todo lo aprendido en la absorción, lo cual le convertiría en el hombre más inteligente de la Tierra. Aunque MOONSTAR puso objeciones al plan, Emma aceptó ayudarlo, y Prodigio adquirió todo el conocimiento de sus profesores, añadido que le permitía curar todas las enfermedades conocidas, acabar con la pobreza y trabajar por la paz mundial. Sin embargo, este gran poder, inicialmente una fuerza benéfica, acabó por acarrear muerte y destrucción. Solo entonces se reveló que todo ello no había sido más que una ilusión creada por Moonstar y Emma Frost para mostrar a Prodigio por qué era mejor dejar el bloqueo mental en su sitio. Prodigio acabaría perdiendo sus poderes mutantes. **MT**

PRODIGY

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Prodigio

NOMBRE REAL
David Alleyne

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Escuela Xavier para Jóvenes Talentos, Salem Center, Nueva York

ALTURA 1,85 m
PESO 85 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

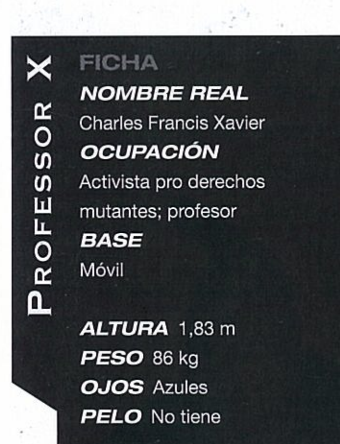
PRIMERA APARICIÓN
New Mutants #4 (agosto, 2003)

PODERES

Tiene la facultad mutante de absorber (aunque no de forma permanente) las habilidades y conocimientos de quien está cerca de él. Pero no puede absorber sus poderes mutantes.

Professor X

Mastermind of the X-Men



Professor X

FICHA

NOMBRE REAL
Charles Francis Xavier

OCUPACIÓN
Activista pro derechos mutantes; profesor

BASE
Móvil

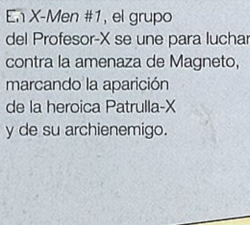
ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men Vol. 1 #1 (septiembre, 1963)

PODERES
Vastas facultades psiónicas que incluyen lectura y borrado mentales, proyección astral, proyección de ilusiones, capacidad de controlar mentalmente a otros y poder para lanzar rayos mentales.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Patrulla-X, Saqueadores Estelares (Starjammers)

ENEMIGOS Magneto, Juggernaut, Casandra Nova, Centinelas, Club Fuego Infernal



NÚMERO #1
En *X-Men #1*, el grupo del Profesor-X se une para luchar contra la amenaza de Magneto, marcando la aparición de la heroica Patrulla-X y de su archienemigo.





Criado en una época anterior a la generalización de los superpoderes, Charles Xavier ocultaba sus facultades telepáticas para protegerse de atenciones indeseadas.

Considerado generalmente como el mutante más poderoso sobre la Tierra, Charles Xavier ha dedicado su vida al ideal de la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. Brian, su padre, murió cuando Charles era un niño. Kurt Marko, investigador compañero de Brian, se casó con su madre, Sharon; pero solo la quería por su fortuna. Charles se convirtió en un rival para su hermanastro Cain (que en el futuro obtendría los poderes de JUGGERNAUT), y vio cómo su madre y su padrastro morían en distintos incidentes.

PRIMER AMOR

Xavier cursó el doctorado en la universidad de Oxford, Gran Bretaña, donde se enamoró de Moira MACTAGGART; pero su relación terminó cuando Charles se alistó en el ejército estadounidense.

Tras prestar su servicio militar, viajó por el mundo. En un hospital de Israel para supervivientes del Holocausto trabó amistad con el hombre que se convertiría en MAGNETO. Ambos formaron equipo para luchar contra el BARÓN VON STRUCKER, pero los crueles métodos de Magneto dejaron claro que tenían una filosofía distinta sobre el uso de la violencia. Xavier abandonó Israel, dejando atrás a Gabrielle HALLER, que le ocultó que estaba embarazada de él (su hijo, David, crecería para convertirse en el mutante LEGIÓN). Xavier quedó parapléjico por un deslizamiento de tierras provocado por el infame alienígena Lucifer.

IF THINGS HAD BEEN DIFFERENT, WE MIGHT HAVE BEEN FRIENDS...WE MIGHT HAVE TRULY BEEN BROTHERS! BUT YOU WOULD HAVE IT NO OTHER WAY! THIS FINAL CHAPTER WAS WRITTEN WHEN WE FIRST MET! THIS IS THE ONLY WAY IT COULD HAVE ENDED!

UHHHHHHHH....!

El Profesor-X puede neutralizar a un oponente, como Juggernaut, mediante rayos mentales.

LA PATRULLA-X

Ya como Profesor-X, Charles Xavier fundó la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos en el condado de Westchester (Nueva York), donde entrenaba a niños mutantes en el uso de sus poderes. Identificaba estudiantes potenciales con la máquina Cerebro, la cual amplificaba sus poderes telepáticos y le permitía detectar mutantes a distancia. Su grupo de superhéroes inicial, la Patrulla-X (X-MEN), estaba compuesto por Cíclope (CYCLOPS), Ángel (*ver* ARCHANGEL), la Chica Maravillosa (*ver* Jean GREY), el Hombre de Hielo (ICEMAN) y la Bestia (BEAST), y su intención era mejorar la imagen de los mutantes realizando actos altruistas.

La Patrulla-X se ha enfrentado repetidamente a Magneto, que se ha dedicado a subyugar a la humanidad mediante sus poderes como amo del magnetismo.

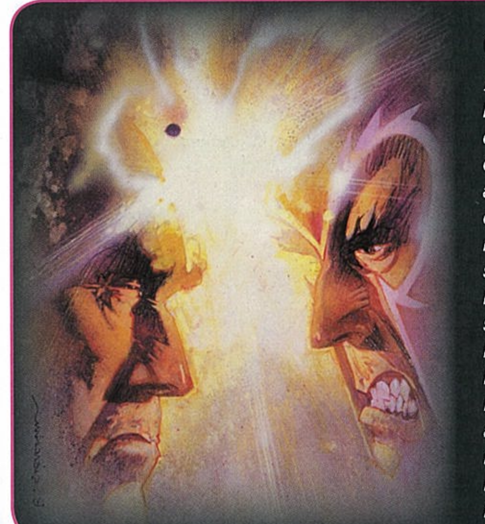
El Profesor-X fundó un segundo equipo de hombres-X, cuyos miembros eran Rondador Nocturno (NIGHTCRAWLER), Coloso (COLOSSUS), Tormenta (STORM), BANSHEE y Lobezno (WOLVERINE). La nueva Patrulla-X ayudó a Xavier contra el emperador SHI'AR D'ken y la Guardia Imperial. Luego Xavier se enamoró de Lilandra, la nueva majestrix shi'ar. Contrajo con ella el equivalente shi'ar a un matrimonio y corrió aventuras junto a los Saqueadores Estelares (STARJAMMERS).



Aunque su amor por la emperatriz shi'ar Lilandra le llevó a cruzar la galaxia, el Profesor-X volvió con la Patrulla.

De vuelta en la Tierra, organizó un tercer grupo de estudiantes, los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS), pero cayó bajo la influencia del alienígena Nido (BROOD). Para evitar ser transformado en una Reina Nido, Xavier pasó su consciencia a un cuerpo clónico con piernas funcionales. Tras resultar herido a consecuencia de un crimen xenófobo, Xavier se reunió con Lilandra para recuperarse entre los shi'ar, dejando a Magneto al cargo de la academia en su ausencia. Xavier volvió a perder el uso de sus piernas combatiendo al Rey Sombra (SHADOW KING), y luego reunió a un cuarto grupo de jóvenes mutantes, Generación-X (GENERATION X).

La relación entre Magneto y Xavier fue empeorando, y llegó a su fin en el terrible momento en que Magneto desgarró el adamántium del esqueleto de Lobezno. Enfurecido por la brutalidad de Magneto, Xavier vació la mente de su antiguo amigo, creando involuntariamente un poderoso ser psiónico conocido como ONSLAUGHT. Todos los héroes de la Tierra se unieron para destruir a Onslaught, y ello condujo a las muertes aparentes de los Vengadores (AVENGERS) y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). En el periodo posterior, Xavier perdió brevemente sus poderes telepáticos y fue prisionero del gobierno de EE UU. Más tarde, descubrió un complot SKRULL para infiltrarse en la Patrulla-X, y entrenó a un prometedor grupo de mutantes skrulls que se llamaron a sí mismos Cadre K.



COMBATIR A MAGNETO



Las filosofías del Profesor-X y de Magneto son diametralmente opuestas, pero comparten algunas similitudes. El objetivo de ambos es proteger a los mutantes, pero Magneto desea sojuzgar o eliminar la oposición humana, mientras que Xavier sueña con un mundo donde humanos y mutantes puedan coexistir. Cuando el Profesor-X fundó Patrulla-X, Magneto hizo lo propio con la Hermandad de Mutantes Diabólicos. A lo largo de los años, ambos hombres han sido amigos y enemigos. Recientemente se unieron para reconstruir la isla-nación de Genosha. La manipulación de la realidad hecha por la Bruja Escarlata durante los sucesos de Dinastía de M parecen haber dejado temporalmente sin poder a los dos.

TRANSFORMACIONES

La hermana genética de Xavier, la siniestra Cassandra Nova, murió en el vientre de Sharon Xavier, pero de algún modo mantuvo su esencia vital. Nova volvió a entrar en la vida de Xavier con espectacular malevolencia, orquestando la devastación de la nación mutante de Genosha y tomando el control mental de Xavier. Bajo la forma de este, expuso al mundo su condición mutante e incitó a la Guardia Imperial shi'ar a atacar el Instituto. Los alumnos-X ayudaron a liberar a Xavier de Nova, y este recuperó el uso de las piernas gracias a la acción del estudiante Xorn (en realidad un Magneto impostor disfrazado). Más tarde, Xavier fundó la Corporación-X, renunciando a la dirección de la academia. Perdió el uso de las piernas cuando el Magneto impostor se descubrió a sí mismo, y marchó a Genosha para ayudar al Magneto auténtico a reconstruir la destrozada sociedad de la isla. Hasta allí le siguió una forma de vida artificial llamada Peligro, que intentó asesinarlo. Durante el combate, quedó claro que Peligro era la autoconsciencia de la Sala de Peligro de la Mansión-X, un hecho que Xavier conocía pero que ocultó para continuar explotando a Peligro de forma que afinara las habilidades en combate de sus estudiantes.

El Profesor-X diseñó la Sala de Peligro sin darse cuenta de que podía desarrollar una mente propia.

Más tarde, ayudó a la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH), hija de Magneto, a recuperarse de un colapso mental, aunque fue incapaz de evitar que ella alterase la realidad para "curar" a más del 98 por ciento de los mutantes del mundo. **PS**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Giant-Size X-Men #1*** Xavier recluta a un nuevo grupo de hombres-X para reemplazar a los originales, recibiendo a futuros favoritos como Rondador Nocturno y Tormenta.
- ***New X-Men #118–126*** El arco argumental "Imperial" muestra a la gemela de Xavier, Cassandra Nova, haciéndose pasar por él para gobernar el imperio shi'ar.
- ***Astonishing X-Men #7–12*** Un error de su pasado vuelve a perseguir al Profesor-X cuando se enfrenta a la autoconsciente Sala de Peligro de la Patrulla-X.
- ***X-Men: Mutant Genesis (recop.)*** La Patrulla-X se interpone en los planes de Magneto para conquistar el mundo.



Patrulla-X
(desde arriba) Rondador Nocturno, Coloso, Tormenta, Cíclope, Lobezno, Profesor-X, Kitty Pryde (Gata Sombra).

Proteus

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #125 (septiembre, 1979)*
NOMBRE REAL Kevin MacTaggert **OCUPACIÓN** Ninguna
BASE Isla Muir, Escocia **ALTURA/PESO** No aplicables
OJOS/PELO No aplicables
PODERES Puede retorcer la realidad. Hecho de energía psíquica, puede habitar un cuerpo anfitrión que quemará con el tiempo.

Hijo de Moira MacTaggert, Proteus creció prisionero en el Centro de Investigación Mutante de su madre en la isla Muir, donde un campo especial de energía impedía que su poder mutante para alterar la realidad consumiera su cuerpo. Cuando un ataque de Magneto provocó una brecha en su celda, Proteus escapó al mundo, cambiando de un cuerpo hospedador a otro a medida que los agotaba. Solo la intervención de la Patrulla-X, unida a la vulnerabilidad de Proteus al metal, pudieron detenerlo. Proteus fue reconstruido tiempo después por el grupo terrorista IMA, y reanudó sus viajes mortales. **TB**

Proteus escapó al encarcelamiento en la isla Muir y se apoderó del cuerpo de Joseph, su propio padre.

Proudstar

PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #16 (junio, 1984)*
NOMBRE REAL James Proudstar
OCUPACIÓN Miembro del grupo Fuerza-X **BASE** San Francisco
ALTURA 2,18 m **PESO** 159 kg **OJOS** Marrones
PELO Moreno
PODERES Fuerza, velocidad, resistencia, agilidad y reflejos superhumanos; también puede volar.

James Proudstar nació mutante como su hermano, el Ave de Trueno (Thunderbird) original. Cuando este murió en una misión con la Patrulla-X (X-Men), James culpó al Professor Xavier y se unió a los Infernales (Hellions). Los abandonó, desencantado, al descubrir que su comunidad tribal había sido destruida. Se reconcilió con Xavier y se unió a los Nuevos Mutantes (New Mutants), adoptando el nombre de Sendero de Guerra cuando estos se refundaron como Fuerza-X (X-Force). Después de todo esto, supo que el hombre que causó la destrucción de su tribu había muerto. **AD**

Prowler



El don de Hobie Brown para la invención rivaliza con el de Peter Parker (Spiderman).

Mientras trabajaba como limpiaventanas, el genio de la mecánica Hobie Brown inventó artilugios que facilitaban su trabajo, entre ellos unos pulverizadores montados en muñequeras que lanzaban aire a presión. Cuando su jefe rechazó sus ideas, Brown, frustrado, dejó su trabajo. Se dedicó al crimen, rediseñando sus artefactos para crear equipos de escalada y armas miniaturizadas, y adoptó la identidad disfrazada del Merodeador. Buscando más el reconocimiento que el beneficio, Brown intentó bajo su identidad real devolver lo que el Merodeador había robado. Chocó casi inmediatamente con Spider-Man, aunque después ambos dejaron a un lado sus diferencias y se hicieron aliados.

Un segundo Merodeador apareció en escena cuando el ruin ladrón Gato robó el traje de Brown y se unió a Belladonna para cometer una cadena de crímenes. Brown reasumió su papel como Merodeador original, uniéndose al grupo de criminales reformados llamados los Forajidos, pero sufrió una grave lesión vertebral a manos de Toro Negro. Un tercer Merodeador, el estudiante de medicina Rick Lawson, actuó brevemente mientras Brown se recuperaba en el hospital, pero luego Hobie ha recuperado el personaje creado por él. **DW**

Ficha

NOMBRE ESPAÑOL
Merodeador
NOMBRE REAL
Hobie Brown
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 77 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño oscuro

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Vol. 1 #78 (noviembre, 1969)

PODERES

La capa del traje le permite planear; los cartuchos de sus muñequeras lanzan aire comprimido; las garras con punta de acero le permiten escalar edificios.



Pryde, Kitty



Al deslizar sus átomos entre los átomos de los objetos, Kitty puede atravesar muros.

Cuando aún asistía a la escuela en Deerfield (Illinois), Kitty Pryde empezó a sufrir intensos dolores de cabeza. Estos eran un síntoma de que su poder mutante de "entrar en fase" con la materia sólida estaba a punto de emerger.

Emma Frost, Reina Blanca del Club Fuego Infernal (Hellfire Club) visitó a los padres de Kitty para tomarla como alumna. El Professor X y tres de los hombres-X aparecieron poco después para intentar convencer a los padres de Kitty de que le dejaran asistir a la Escuela para Jóvenes Talentos.

Cuando la Reina Blanca secuestró a los hombres-X visitantes, Kitty ayudó a Cíclope (Cyclops) y Fénix (*ver* Grey, Jean) a rescatarlos. Entró en la escuela de Xavier y se unió a la Patrulla-X (X-Men). Kitty y su compañero Coloso (Colossus) se enamoraron, y ella adoptó por breve tiempo los nombres clave de Espíritu y Ariel. Durante una aventura en Japón, donde Lobezno (Wolverine) le enseñó artes marciales, eligió el nombre de Gata Sombra que ha utilizado hasta hoy.

Pryde sería más tarde miembro fundador del grupo de aventureros británicos Excalibur. También trabajó brevemente para la agencia de mantenimiento del orden SHIELD.

Tras la separación de Excalibur volvió con la Patrulla-X. La abandonó para continuar con sus estudios universitarios en Chicago, pero no tardó en regresar. **PS**



El dragón alienígena Lockheed es el leal compañero de Kitty.

Pryde, Kitty

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gata Sombra

NOMBRE REAL
Katherine "Kitty" Pryde

OCUPACIÓN
Aventurera, estudiante, ex empleada de SHIELD

BASE
Instituto Xavier, Salem Center, Nueva York

ALTURA 1,67 m
PESO 50 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
The Uncanny X-Men #129 (octubre, 1994)

PODERES
Facultad mutante para pasar a través de la materia sólida (entrar en fase) alterando el índice de vibración de los átomos de su cuerpo, su ropa y una cantidad limitada de algún otro material. Sumamente hábil con los ordenadores.

Pryor, Madelyne

Pryor, Madelyne

FICHA

NOMBRE REAL
Madelyne Jennifer Pryor-Summers

OCUPACIÓN
Buscadora de venganza

BASE
Móvil

ALTURA 1,67 m
PESO 50 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #168 (abril, 1983)

PODERES
La mayoría de sus facultades proceden de su estatus de clon de Jean Grey. Posee vastos poderes psíquicos, entre ellos telepatía y telequinesis; es capaz de generar energía y manipularla para volar, proyectar potentes rayos de fuerza y crear campos que actúan como escudos.

Mr. Siniestro (Mr. Sinister) estaba obsesionado con obtener el producto de una unión entre Jean Grey y Scott Summers (*ver* Cyclops), pero solo pudo lograr su objetivo tras la muerte de Jean: usando material genético almacenado, consiguió clonarla. Dio a su creación el nombre de Madelyne Pryor, proporcionándole falsos recuerdos y manipulando a Scott Summers para que se casara con ella. De su relación nació un hijo –Nathan Summers (*ver* Cable)– pero cuando la Jean Grey real fue resucitada, Scott dejó a Madelyne. Loca de celos, empezó a perder su anclaje a la cordura, y su viaje hacia la locura fue acelerado cuando Siniestro raptó a Nathan. A medida que empezaban a surgir los poderes mutantes de Madelyne crecía también su sed de venganza, y se transformó en la Reina Duende.

Resultó muerta en un enfrentamiento con la Patrulla-X (X-Men) durante el cual intentó sacrificar a su hijo. Las maquinaciones del vil Mr. Siniestro resultaron una vez más una desesperada desdicha. **AD**

Psycho-Man

NOMBRE ESPAÑOL Psico-Man
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Special #5 (noviembre, 1967)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Científico; conquistador
BASE Planeta Traan; su mundonave **ALTURA/PESO** Indeterminados
OJOS/PELO No revelados
PODERES Inteligencia superhumana; su arma principal proyecta un "psicorrayo" que estimula el miedo, la duda y el odio.

Psico-Man era el científico jefe de Traan, un planeta de una realidad alternativa conocida como microverso. Viajó a la Tierra para conquistarla usando su psicorrayo, pero su intento fue frustrado por la Antorcha Humana (Human Torch) y la Cosa (Thing), de los 4 Fantásticos, y por Pantera Negra (Black Panther) y la familia real de los inhumanos (Inhumans). El verdadero tamaño y aspecto de Psico-Man son un misterio: sobre la Tierra era diminuto mientras estaba contenido en una armadura corporal de tamaño humano. Ha seguido enfrentándose a los 4 Fantásticos, tanto en la Tierra como en el mircroverso. **PS**

Psico-Man puede manejar armaduras mucho más grandes que él… o que sus enemigos.

Psyklop

PRIMERA APARICIÓN *Avengers #88 (mayo, 1971)*
NOMBRE REAL Psyklop
OCUPACIÓN Sirviente de los dioses oscuros **BASE** Móvil
ALTURA 2,44 m **PESO** 204 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; puede lanzar por su ojo rayos de energía que hipnotizan al oponente o le provocan ilusiones.

Psyklop fue el devoto sirviente de los dioses oscuros que reinaron en la Tierra al principio de los tiempos; hibernó durante milenios, hasta que fue llamado una vez más para servir a sus amos. Intentó ofrecer a HULK como sacrificio a sus siniestros señores, pero los Vengadores (AVENGERS) se lo impidieron. Hulk acabó miniaturizado y cayó en el microverso, posándose en el planeta K'ai. Psyklop persiguió a Hulk, entabló combate con él y fue derrotado. Los dioses oscuros lo exiliaron en K'ai por su error, y allí pareció encontrar su final, consumido por los espíritus de todos aquellos a los que había matado. **TB**

Puck

PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight Vol. 1 #1 (agosto, 1983)*
NOMBRE REAL Eugene Milton Judd
OCUPACIÓN Miembro de Alpha Flight **BASE** Isla Tamarindo
ALTURA 1,06 m **PESO** 102 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Soberbio atleta y gimnasta; formidable en el combate cuerpo a cuerpo, con un estilo de lucha único; gran torero; conocimientos limitados de magia.

En 1939, Eugene Judd descubrió la Espada Negra de Bagdad y liberó al malvado hechicero aprisionado en ella. Aunque consiguió atrapar al mago dentro de su propio cuerpo, lo que prolongaba considerablemente su vida, Judd observó que había quedado reducido a la estatura de un enano. Décadas después fue invitado a unirse a Beta, y después a ALPHA FLIGHT, el grupo de superhéroes canadienses. Dándose el nombre clave de Puck en reconocimiento de su diminuto tamaño, Judd se convirtió en un miembro clave del grupo. **AD**

Puma

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #256 (septiembre, 1984)*
NOMBRE REAL Thomas Fireheart
OCUPACIÓN Presidente de Empresas Fireheart; mercenario
BASE Móvil **ALTURA** 1,88 m **PESO** 109 kg **OJOS** Verdes
PELO Rojo; (como Fireheart) moreno
PODERES Como Puma, tiene fuerza y agilidad superhumanas, sentidos amplificados y garras cortantes.

Puma es el heredero de una larga tradición de campeones místicos creados por un nativo americano a través de un programa de reproducción selectiva y magia chamánica. Criado para oponerse al omnipotente Todopoderoso (BEYONDER), Thomas Fireheart asumió la responsabilidad de Puma y mantuvo sus habilidades de lucha afiladas convirtiéndose en mercenario, papel en el que a menudo luchó contra (o ayudó a) SPIDER-MAN.

Fireheart disfrutaba de una gran riqueza como presidente de Empresas Fireheart (una multinacional que suministraba armas y vehículos de tecnología avanzada al Puma); pero debía luchar para controlar su personalidad animal. **DW**



Psylocke

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mariposa Mental
NOMBRE REAL
Elisabeth "Betsy" Braddock
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Instituto Xavier, Salem Center, estado de Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 70 kg
OJOS (cuerpo actual) Azules
PELO (cuerpo actual) Moreno teñido de púrpura

PRIMERA APARICIÓN
Captain Britain Vol. 1 #8 (diciembre, 1976)

PODERES
Posee poderes telequinéticos; puede concentrar sus poderes psiónicos en un "cuchillo psíquico" para aturdir o matar a un adversario. Fue telépata. Experta en artes marciales.

James Braddock Sr. era un habitante de Otromundo que se desplazó a Gran Bretaña y engendró tres hijos: James Jr., Brian y Elisabeth. Brian se convirtió en el Capitán Britania (CAPTAIN BRITAIN), papel que luego Betsy desempeñaría brevemente a petición de la agencia gubernamental CER. Al borde de la muerte y ciega tras un enfrentamiento con el Maestro Asesino, Betsy fue abducida por MOJO, que le dio ojos artificiales. Fue rescatada por los Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) y se unió a la Patrulla-X (X-MEN) como Mariposa Mental. Espiral (SPIRAL) intercambió las mentes de Betsy y de la asesina japonesa Kwannon. Al descubrir que su nuevo cuerpo estaba muriendo, Kwannon pidió a su amado, el señor del crimen Matsuo Tsurayaba, que la matara: Betsy sobrevive en el cuerpo original de Kwannon. Mariposa Mental sacrificó su telepatía para derrotar al Rey Sombra, enemigo de Patrulla-X. Posteriormente adquiriría facultades telequinéticas. Mientras estaba en el grupo X-Treme X-Men, fue aparentemente asesinada por su enemigo Vargas. Sin embargo, regresó, y tras una temporada con la Patrulla-X, se unió a los Exiliados (EXILES). **PS**

El cuchillo psíquico de Mariposa Mental surge de su mano derecha.


Mariposa Mental cedió sus poderes telepáticos para poder aprisionar en el plano astral a Rey Sombra, uno de los más mortíferos enemigos de la Patrulla-X.

PUNISHER

Héroe de guerra convertido en vigilante vengativo

El capitán de marines Frank Castle fue un héroe condecorado en la guerra de Vietnam. Merecedor de las estrellas de Bronce y de Plata, y receptor de cuatro Corazones Púrpuras, Castle era un veterano combatiente excepcionalmente dotado. Luego llegaría el suceso que cambió su vida: de permiso en Nueva York, Castle llevó a su familia de picnic a Central Park. Allí fueron testigos del asesinato de un Mafioso. Luego los gánsteres mataron a la esposa y a los dos hijos de Castle.

La gran calavera blanca del traje del Castigador dirige el fuego de sus enemigos hacia el torso poderosamente blindado, en vez de a la cabeza desprotegida.

Frank Castle, padre de familia, en sus días más felices.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Castigador (en desuso)

NOMBRE REAL
Frank Castle (nacido Castiglione)

OCUPACIÓN
Vigilante

BASE
Móvil

ALTURA 1,85 m
PESO 91 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #129 (febrero, 1974)

PODERES

Es un avezado combatiente veterano, dotado de excepcional destreza. Ha pasado por entrenamiento militar SEAL (tierra, mar y aire), UDT (equipo de demolición submarina) y LRPA (patrullas de combate). Es experto en el uso de todo tipo de armas, cortas y de gran calibre, y tiene amplia formación en el uso de explosivos y armas tácticas; artista marcial y combatiente cuerpo a cuerpo de nivel superior.

EJÉRCITO DE UN HOMBRE

Devastado su mundo, Castle desertó de los marines y desapareció de la vista durante unos meses. Cuando reapareció, lo hizo como el vigilante llamado Castigador, que llevó a a cabo una campaña individual contra el crimen de lado a lado de Nueva York.

Equipado con todo un arsenal, el Castigador se cobró su venganza contra la banda mafiosa que había matado a su familia; pero no se detuvo ahí. Juró eliminar a los criminales de cualquier especie.

El Castigador ha dedicado su vida a destruir el crimen organizado: traficantes de droga, bandas callejeras, atracadores, asesinos o cualquier otro elemento criminal. Sus actos han provocado conflictos con varios héroes disfrazados, como SPIDER-MAN (con quien también ha cooperado) y DAREDEVIL, que se opone terminantemente a su métodos letales.

El Castigador pelea con Daredevil, quien rechaza la fuerza letal que emplea como autoproclamado vigilante.

ARMAS Y ENEMIGOS

Para llevar a cabo su guerra individual contra el crimen, el Castigador usa ametralladoras, rifles, pistolas, escopetas, cuchillos, lanzagranadas, balas perforadoras y explosivos. Sus armas están retocadas con visores tácticos y de visión nocturna, silenciadores y trípodes. Ha combatido entre otros con las mafias italiana y rusa, la yakuza japonesa, las tríadas chinas, carteles de la droga, bandas de motoristas y policías corruptos. **MT**




¡Cuidado, malvados! ¡En las calles de Manhattan nadie escapa a la venganza del vigilante Castigador!

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Marvel Preview #2***
El capitán de marines Frank Castle lleva a su mujer y a sus dos hijos a merendar al Central Park neoyorquino. Allí son testigos del asesinato de un mafioso, después del cual los criminales asesinan a la esposa e hijos de Castle. Traumatizado, Castle se venga de ellos y, como el Castigador, continúa su campaña individual contra todos los criminales.
- ***The Punisher Vol. 1 Welcome Back, Frank (recop.)***
Tras una larga ausencia, el Castigador regresa a las calles de Manhattan para encargarse de Ma Gnucchi y su familia criminal.

Puppet Master

PUPPET MASTER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Amo de las Marionetas

NOMBRE REAL
Phillip Masters

OCUPACIÓN
Criminal profesional

BASE
Sunshine City, Florida

ALTURA 1,67 m
PESO 68 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #8 (noviembre, 1962)

PODERES
Brillante biólogo y técnico; capaz de controlar los actos y pensamientos de otros construyendo modelos de ellos a partir de una arcilla especial radiactiva. Luego convierte los modelos en marionetas sujetando cordeles a sus miembros.

Nacido en el estado balcánico de Transia, Phillip Masters se trasladó a EE UU cuando aún era niño. Biólogo de talento, fue compañero de investigación de Jacob Reiss. Resentido por el éxito de Reiss, Masters lo asesinó durante un chapucero robo de su laboratorio, provocando una explosión que dejó ciega a Alicia (*ver* MASTERS, ALICIA), la hija de Masters. Más tarde, se casó con la viuda de Reiss.



Los 4 Fantásticos miran impotentes cómo el Amo de las Marionetas manipula un robot que sujeta una bomba atómica en miniatura. ¿Qué estará tramando el villano?

Al saber que podía controlar a los demás con sus esculturas de arcilla, se convirtió en el Amo de las Marionetas, uno de los primeros enemigos de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). También formó equipo con los villanos Cabeza de Huevo (EGGHEAD), Pensador Loco (MAD THINKER) y Dr. Muerte (DOCTOR DOOM). Para su horror, su hijastra Alicia se enamoró de la Cosa (THING), aunque con el tiempo el Amo de las Marionetas aceptó esa relación. El gobierno estadounidense lo reclutó para dirigir su proyecto Sunshine City, donde criminales controlados mentalmente cumplen condena de forma segura fuera de la cárcel. **DW**

PYM, HANK *(PÁGINA SIGUIENTE)*

Pyro

NOMBRE ESPAÑOL Pyros
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #141 (enero, 1981)*
NOMBRE REAL St. John Allerdyce **OCUPACIÓN** Criminal profesional
BASE Móvil **ALTURA** 1,77 m **PESO** 68 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Puede controlar y manipular las llamas cercanas a él, aunque no puede producirlas. Su traje aislante lleva lanzallamas incorporados.

Nacido en Sidney (Australia), St. John Allerdyce era un famoso novelista hasta que Mística (MYSTIQUE) lo convenció para unirse a la Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS). Como el llameante Pyros, Allerdyce combatió a la Patrulla-X (X-MEN) y permaneció con sus compañeros cuando se produjo la transición al gobierno de EE UU bajo el nombre Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE). Finalmente contrajo el fatal virus Legado y sucumbió a sus efectos después de salvar al senador Robert KELLY de un grupo de asesinos pertenecientes a la nueva Hermandad. **DW**

Purple Man

PURPLE MAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Púrpura

NOMBRE REAL
Zebediah Killgrave

OCUPACIÓN
Ex espía; criminal profesional, conquistador

BASE
Móvil

ALTURA 1,80 m
PESO 75 kg
OJOS Púrpuras
PELO Púrpura

PRIMERA APARICIÓN
Daredevil Vol. 1 #4 (octubre, 1964)

PODERES
Su cuerpo segrega sustancias psicoactivas que debilitan la voluntad de la gente a su alrededor, dejándolos vulnerables a su mandato. Los individuos con una fuerza de voluntad especialmente fuerte pueden resistirle.

Zebediah Killgrave era un espía yugoslavo que intentó robar un gas nervioso experimental. El disparo de un guardia impactó contra una bombona del gas, almacenado en estado líquido. La sustancia se derramó sobre Killgrave, tiñendo su cabello y piel de púrpura de forma permanente. Pero además le dio el poder de obligar a otros a cumplir sus órdenes.

Killgrave se dedicó al crimen, empezando a ser conocido como el Hombre Púrpura. Fue repetidamente vencido por DAREDEVIL, una de las pocas personas capaces de resistirse a su poder; obligó a la luchadora contra el crimen Joya a ser su servidora durante meses.

Dado que podía tener cualquier cosa que deseara solo con pedirla, el Hombre Púrpura decidió abandonar el crimen. Pero KINGPIN y el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM) explotaron sus habilidades para sus propios fines. También intentó obligar a Nate Grey, alias X-MAN, a ayudarle a conquistar el mundo, pero Grey lo derrotó.

El Hombre Púrpura tuvo una hija, Kara Killgrave, con la piel púrpura y poderes similares, que se convirtió en la aventurera conocida como Chica Púrpura y PERSUASIÓN. **PS**



Pym, Hank

El genio científico tras Hombre Hormiga, Hombre Gigante y Goliat

El Dr. Henry Pym, brillante científico, descubrió un extraño grupo de partículas subatómicas que fueron conocidas como "partículas Pym". Cuando se ingieren mediante un suero (más tarde a través de un gas o una cápsula), las partículas pueden reducir a una persona al tamaño de una hormiga o hacer aumentar su altura a 3, 7, o incluso 30 metros.



Como Hombre Hormiga, Henry Pym puede alcanzar un tamaño tan pequeño que le permite cabalgar sobre un hormiga.

La tecnología aplicada al casco cibernético del Hombre Hormiga le permite comunicarse con las hormigas e imponerles su voluntad.

Hormiga y Avispa

Embarcado en un estudio de las hormigas, Pym también desarrolló un casco cibernético que le permitía comunicarse con ellas y controlarlas. Diseñó un traje ajustado a su cambiante tamaño y su casco, se redujo al tamaño de una hormiga y luchó contra el mal como Hombre Hormiga. Pym y su futura esposa, Janet Van Dyne, fueron miembros fundadores de los Vengadores (Avengers) como Hombre Hormiga y Avispa (Wasp).

Más tarde, Pym decidió usar su poder alterador del tamaño para crecer en vez de menguar, y empezó a luchar contra el crimen como Hombre Gigante. Finalmente se dio cuenta de que los cambios de tamaño estaban produciendo una tensión excesiva sobre su cuerpo, y lo dejó.

Las partículas Pym en el suero que Henry usa para alterar su tamaño pueden resultar difíciles de controlar. Aquí, el esfuerzo de retornar a su tamaño normal hace que Pym se desvanezca.

Una mente en problemas

Cuando Janet fue raptada por Attuma y luego por el Coleccionista (Collector), Pym decidió ayudar a los Vengadores a rescatarla usando su poder de crecimiento una vez más. Diseñó un nuevo traje y se convirtió en Goliat.

Mientras experimentaba con gases desconocidos, un accidente alteró la personalidad de Pym y le dejó amnésico. Afirmaba haber asesinado a Henry Pym, y adoptó la identidad de Chaqueta Amarilla. Durante esta época, Pym se casó con Janet, recuperando más tarde la memoria. Pero acabaron divorciándose debido a su tendencia a la violencia conyugal. MT

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Tales to Astonish #49*** Hank Pym usa por primera vez las partículas alteradoras del tamaño para crecer, pasando de Hombre Hormiga a Hombre Gigante.
- ***Avengers #54*** Hank Pym crea a Ultrón, un robot increíblemente poderoso al que implanta sus propios patrones cerebrales. Sin embargo, Ultrón se rebela contra su inventor.
- ***Avengers Forever, tpb*** Con el futuro de la humanidad en juego, Pym (como Hombre Gigante) y los Vengadores combaten a Kang.

Con cada cambio de identidad superheroica de Henry Pym cambia también su traje.

CARAS DE PYM
1 Hombre Gigante
2 Goliat
3 Chaqueta Amarilla

FICHA — PYM, HANK

NOMBRE REAL
Dr. Henry "Hank" Pym

OCUPACIÓN
Aventurero; bioquímico, creador de robots, encargado del Rancho de los Vengadores

BASE
Cresskill, Nueva York; Rancho de los Vengadores, Los Ángeles

ALTURA 1,83 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Tales To Astonish #27 (enero, 1962)

PODERES

Al ingerir las partículas Pym, ya sea en forma de suero, gas o cápsula, puede reducirse al tamaño de una hormiga o crecer hasta los 30 m. También puede cambiar el tamaño de los objetos. Usando su casco cibernético, puede comunicarse con las hormigas y ordenarlas que cumplan sus órdenes.

LA DÉCADA DE

1990

A medida que crecía la popularidad de los argumentos extendidos y los *crossovers* que abarcaban diversos títulos, Marvel produjo más títulos nuevos y añadió reclamos como hologramas, troqueles metalizados y diseños de portada troquelados. En 1990, nuevas versiones de *Deathlok* y *Ghost Rider* se unieron a títulos como *New Warriors* y *Guardians of the Galaxy*. "El guantelete del infinito", primero de tres importantes *crossovers*, llegó en 1991. "Operación Tormenta Galáctica" se extendió a lo largo de diversos títulos relacionados con los Vengadores, y una serie que se iniciaba en el año 2099 arrancó con *Ravage 2099* y *Spider-Man 2099* en 1992. En 1993, una "Matanza máxima" amenazó todos los títulos de Spiderman, y Daredevil sufrió su "Caída en desgracia", mientras surgían *Cable*, *Night Thrasher* y *Thunderstrike*. La aparición de nuevos grupos como *Fantastic Force*, *Force Works* y *Generación X*, *X-Men* marcó 1994, y 1995 se destacó con la "Era de Apocalipsis", un acontecimiento que pronto renombró todos los títulos de Patrulla-X y lanzó *X-Man*. Los arcos "Onslaught" y "Heroes Reborn" dominaron 1996, y en 1997 los focos iluminaron *Heroes For Hire* y *Thunderbolts*. El "Heroes Return" fue la gran noticia de 1998, y *Earth X*, ubicado en una realidad alternativa, la de 1999.



SPIDER-MAN #1 (1990)
Con múltiples portadas y ventas que alcanzaron el millón y medio de ejemplares, es lanzado un nuevo Spiderman que inicia un argumento extendido en seis partes.

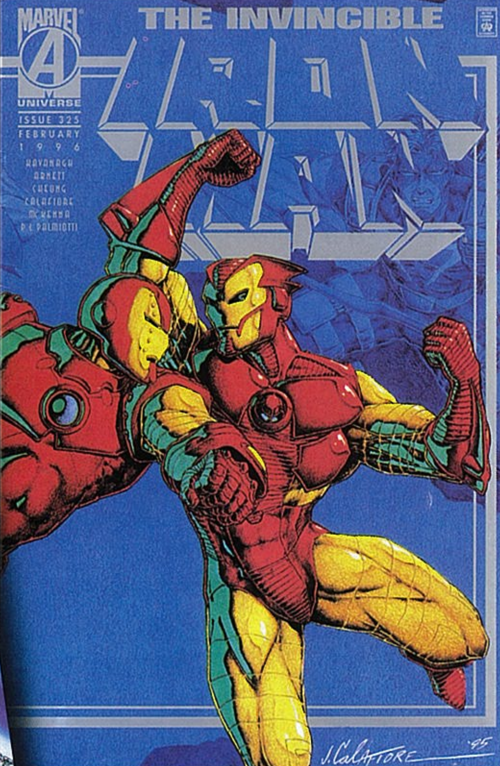


SILVER SURFER #50 (1991)
Estela Plateado combate con Thanos y celebra sus 50 números siendo el primer cómic Marvel con portada en troquel metalizado.

X-MEN #1 (1991)
Con unas ventas superiores a 12 millones de copias con múltiples portadas, la nueva cabecera de X-Men establece un nuevo récord aún no igualado.

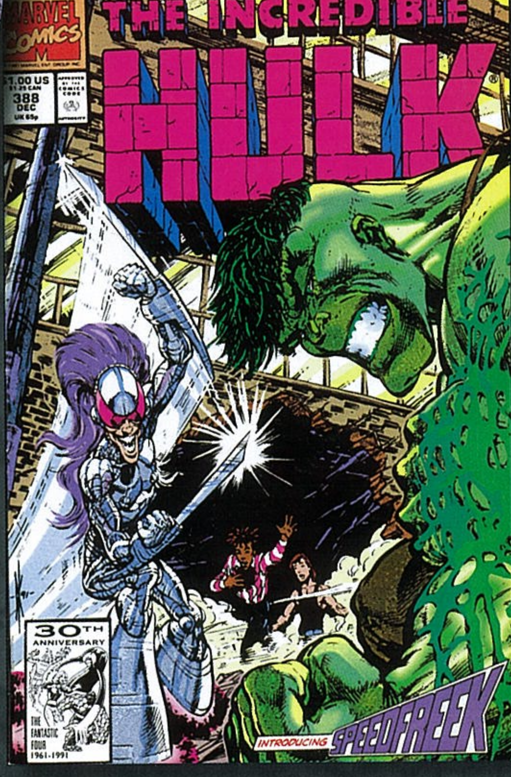


THUNDERSTRIKE #1 (1993)
Tras reemplazar brevemente a Thor, Eric Masterson recibe su propio martillo encantado, un nuevo nombre y un nuevo título mensual para enfrentarse a la amenaza llamada Hacha Sangrienta.

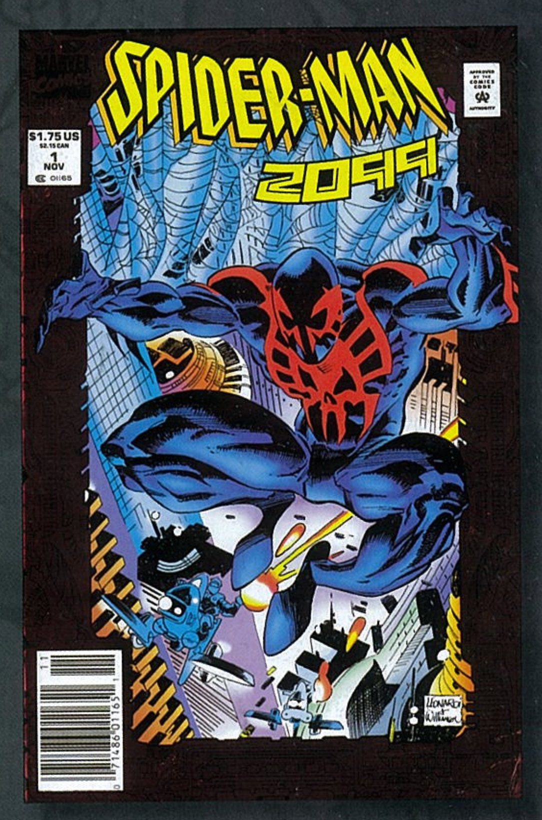


IRON MAN #325 (1996)
Después de averiguar que Tony Stark está siendo controlado por Kang, los Vengadores entran en "Shock temporal" para rescatar de una línea temporal alternativa a un Tony adolescente que les ayude a combatir a su yo adulto.





INCREDIBLE HULK #388 (1991)
Durante su enfrentamiento con el asesino llamado Speedfreek, Hulk se entera de que uno de sus antiguos compañeros está muriendo lentamente a causa de una enfermedad.



SPIDER-MAN 2099 #1 (1992)
Un nuevo universo situado en un posible futuro alternativo da comienzo cuando un experimento genético convierte a un científico en reacio superhéroe.

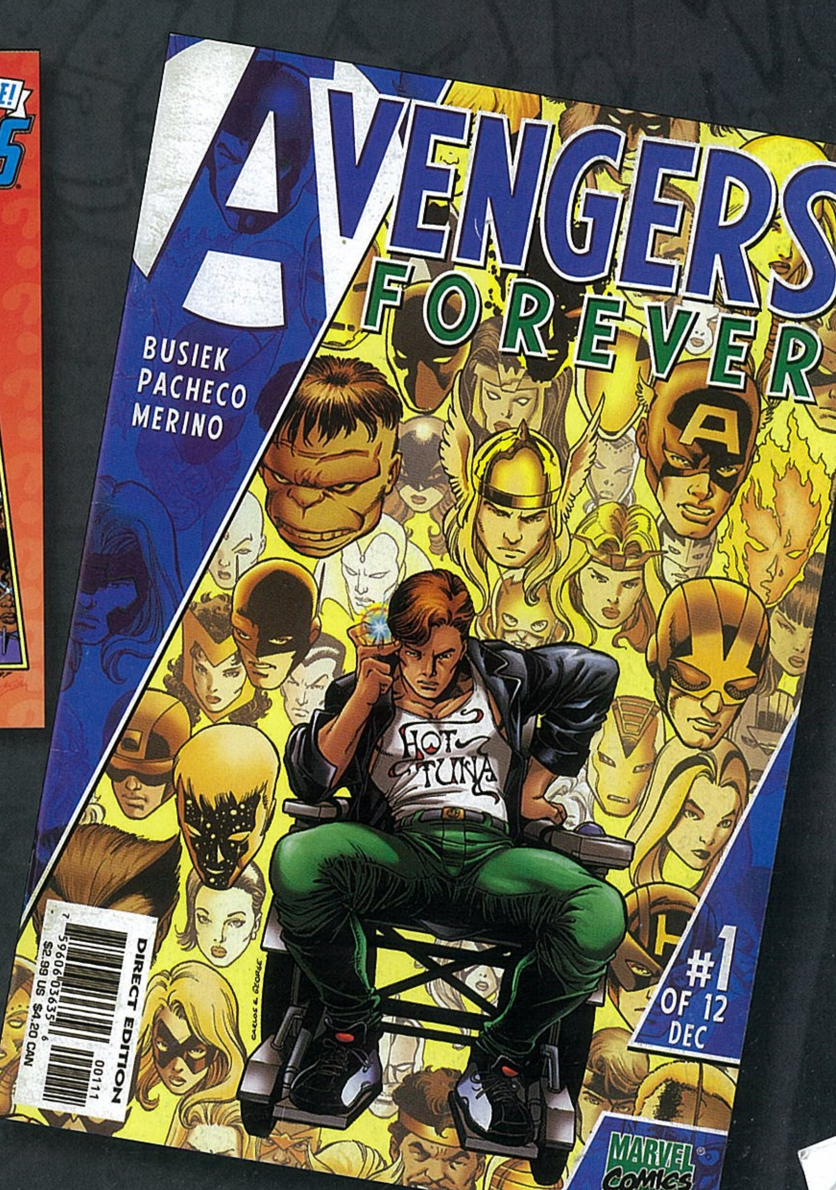


FANTASTIC FOUR #416 (1996)
Mientras "Onslaught" llega a su clímax, el título que originó el Universo Marvel finaliza su primera etapa, pero serán relanzados en "Heroes Reborn".



AVENGERS VOL. 3 #4 (1998)
Aunque han cambiado de volumen, algunas tradiciones siguen vivas mientras los Vengadores cambian su formación una vez más.

AVENGERS FOREVER #1 (1998)
Cuando Inmortus decide que Rick Jones es una amenaza para toda existencia, los Vengadores de pasado, presente y futuro se ven obligados a formar equipo con Kang para salvarlo.



QUASAR

QUASAR

FICHA

NOMBRE REAL
Wendell Vaughn

OCUPACIÓN
Protector del universo

BASE
Móvil

ALTURA 1,77 m
PESO 76 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Captain America Vol. 1 #217 (enero, 1978)

PODERES Los brazaletes cuánticos le permiten volar, teleportarse y le conceden la facultad de crear constructores de energía cuántica, como armas o un blindaje.

Wendell Vaughn asistió a la academia de SHIELD junto a Kenjiro Tanaka, y tras su graduación se vio en medio de una incursión de los terroristas de IMA. Vaughn ahuyentó a los agentes de IMA poniéndose los brazaletes cuánticos usados en los años cincuenta por Marvel Boy. Como nuevo Marvel Boy, Vaughn se integró en el programa del Superagente de SHIELD, pasando a llamarse Marvel Man antes de establecerse como Quasar.

Más adelante, supo que había sido elegido por la entidad cósmica Eón para convertirse en el nuevo Protector del universo, reemplazando al difunto Capitán Marvel (Captain Mar-Vell). Quasar fue además miembro de los Vengadores (Avengers), pero no pudo impedir que el villano Maelstrom matara a Eón cuando Ego el Planeta Viviente amenazó con devorar la Tierra, Quasar demostró su capacidad absorbiendo a la entidad en sus brazaletes cuánticos. Se autoexilió al espacio para evitar que Ego se liberase, pero ha regresado a la Tierra en ayuda de los Vengadores y de los 4 Fantásticos (Fantastic Four). **DW**



Quasar puede proyectar con sus brazaletes burbujas de energía que actúan como escudos de fuerza y que pueden transportar cosas por el espacio.

Indeciso al principio sobre la idea de ser Protector del universo, Quasar se ha convertido en representante desinteresado de la Tierra, y ha profundizado en la comprensión de sus poderes casi ilimitados.

Quasar es el principal héroe cósmico de la Tierra, y trata regularmente con representantes de imperios estelares como los kree, skrull y shi'ar. Incluso se mantuvo firme frente a amenazas del nivel de Galactus.

QUASIMODO

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Special #4 (noviembre, 1966)*
NOMBRE REAL Organismo Destructivo Cuasi-motivacional
OCUPACIÓN Antigua computadora **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m
PESO 612 kg **OJOS** Blancos **PELO** Castaño
PODERES Cerebro computacional; fuerza superhumana (cuando su forma es física); el ojo izquierdo lanza rayos de fuerza; puede existir como consciencia pura sin cuerpo físico.

Quasimodo se originó como una computadora sintiente creada por el Pensador Loco (Mad Thinker). Dotado con una cara grotesca que aparecía sobre una pantalla, Quasimodo anhelaba una forma más humana. Sin embargo, y a pesar de prometerle cumplir su deseo, el Pensador lo abandonó. Estela Plateada (Silver Surfer) tuvo piedad de él y lo transformó en una criatura humanoide móvil, pero el desagradecido Quasimodo luchó contra él, que lo dejó inmovilizado. Finalmente recuperó la movilidad, y desde ese momento ha luchado contra campeones como Spider-Man, la Bestia (Beast), Visión y el Capitán Marvel (Captain Mar-Vell) original. **PS**

QUICKSILVER
(PÁGINA SIGUIENTE)

QNAX

PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish #74 (diciembre, 1965)*
NOMBRE REAL Qnax (conocido también como Anfibio)
OCUPACIÓN Gladiador **BASE** Planeta Xantares **ALTURA** 2,36 m
PESO 415 kg **OJOS** Verdes **PELO** Calvo
PODERES Producto de siglos de selección científica para crear la máquina definitiva de lucha; puede desplazarse con rapidez y respirar bajo el agua.

El Consejo de Ancianos de Xantares envió a Qnax en misión para obtener la Máquina Definitiva, diciéndole que era necesaria para salvar el planeta. Llegado al mundo natal de los Vigilantes (Watchers), Qnax se encontró con Hulk, quien también andaba buscando la Máquina; ambos pelean y Qnax es lanzado al espacio. Exiliado de Xantares por su fracaso, vagó por el cosmos alquilándose como gladiador. Finalmente descubriría que el Consejo de Ancianos deseaba la Máquina Definitiva para dominar Xantares. Consternado por el descubrimiento, regresó al hogar con la esperanza de llevar la libertad a su pueblo. **AD**

QUICKSILVER

Superhéroe superveloz



Hijos de MAGNETO, Pietro y su hermana Wanda (SCARLET WITCH) crecieron sin conocer la identidad de su padre. Su madre, Magda, había huido de él después de ser testigo de sus poderes mutantes en acción, y dio a luz a sus mellizos en las laderas de la montaña Wundagore. Los niños fueron criados por la familia gitana de Django Maximoff. Pero al madurar y mostrarse sus poderes mutantes, Pietro y Wanda fueron perseguidos como engendros diabólicos.

LA HERMANDAD

Wanda fue rodeada por un grupo de lugareños que pretendían quemarla en la hoguera. El rescate llegó en la forma del mismísimo Magneto, que estaba recorriendo el mundo en busca de mutantes para su Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS). Usando sus poderes magnéticos para dispersar a los aldeanos, Magneto convenció a Wanda y Pietro para que se unieran a él.



Mercurio acabó volviéndose contra Magneto (en realidad su padre perdido tiempo atrás) y, junto a su hermana, se convirtió en un valioso miembro de los Vengadores.

Mercurio y la Bruja Escarlata se vieron envueltos en una serie de combates con la Patrulla-X (X-MEN). Sin embargo, solo permanecían con la Hermandad debido a que se sentían en deuda con Magneto. Cuando se disolvió la primera formación de la Hermandad, Pietro y su hermana se retiraron, jurando no volver a usar sus poderes para hacerse el mal.

Al enterarse de que los Vengadores (AVENGERS) buscaban nuevos miembros, Pietro y Wanda recuperaron sus identidades ocultas y fueron aceptados en el grupo. Pero lo bueno no duró demasiado. Sobreprotector con su hermana, Mercurio no aprobaba el matrimonio de esta con el androide VISIÓN, lo que causó el distanciamiento entre ellos.

Más adelante, fue herido durante una misión y cuidado por CRYSTAL, de los inhumanos (INHUMANS). Se enamoraron, se casaron y tuvieron una hija, Luna. Desde entonces, Mercurio ha trabajado con los Vengadores, con el grupo mutante Factor-X (X-FACTOR), y ha dirigido durante un tiempo a los Caballeros de Wundagore. **TB**



Mientras estaba en la Hermandad de Mutantes Diabólicos, Mercurio mantuvo combates superhumanos contra los hombres-X, incluido Cíclope.

Desde la niñez, Mercurio se ha mostrado sobreprotector con su hermana, la inestable Bruja Escarlata.

QUICKSILVER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Mercurio

NOMBRE REAL
Pietro Maximoff

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Varias

ALTURA 1,83 m
PESO 79 kg
OJOS Azules
PELO Plateado

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #4 (marzo, 1964)

PODERES

Posee la facultad mutante de recorrer grandes distancias a velocidad superhumana. Se supone que su velocidad límite es de 282 km/h. Puede crear un torbellino corriendo en círculo; su temperamento puede ser tan explosivo como sus pies.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers #16*** Mercurio y su hermana, la Bruja Escarlata, se unen a los Vengadores.
- ***Avengers #127/Fantastic Four #150*** Mercurio se casa con Crystal, de los aislacionistas inhumanos.
- ***Avengers #185-187*** Mercurio y la Bruja Escarlata regresan a la montaña Wundagore, en Europa oriental, para descubrir los extraños secretos de su nacimiento y su ascendencia.

Mercurio es miembro del equipo Ultimate de los Vengadores que proceden de una Tierra paralela en otra dimensión del multiverso.



Radioactive Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre Radiactivo
PRIMERA APARICIÓN *Journey Into Mystery #93 (junio, 1963)*
NOMBRE REAL Dr. Chen Lu **OCUPACIÓN** Ex científico; criminal
BASE Móvil **ALTURA** 1,98 m **PESO** 141 kg
OJOS Marrones **PELO** No tiene
PODERES Manipula la radiactividad expulsada por su cuerpo; emite radiación en forma de calor o luz cegadora, y puede incinerar una manzana de edificios; facultades hipnóticas; fuerza superhumana.

El Dr. Chen Lu era físico nuclear en la República Popular China. Cuando THOR impidió que su país invadiera India, el gobierno chino pidió a sus principales científicos que encontraran una manera de derrotar al dios del trueno. Lu se expuso él mismo a dosis masivas de radiación nuclear, lo cual transformó su cuerpo. Como Hombre Radiactivo, viajó a Nueva York y combatió con Thor, pero fue derrotado. Luego el BARÓN ZEMO lo reclutó para sus Señores del Mal (MASTERS OF EVIL). Finalmente cambió de costumbres y se unió a los THUNDERBOLTS, un grupo de villanos reformados. **MT**

Rage

NOMBRE ESPAÑOL Rabia
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #326 (noviembre, 1990)*
NOMBRE REAL Elvin Daryl Haliday **OCUPACIÓN** Estudiante
BASE Escuela Oatridge para chicos **ALTURA** 1,98 m **PESO** 204 kg
OJOS Marrones **PELO** Sin pelo
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; su piel puede soportar el impacto de balas o armas blancas; así como temperaturas extremas. Inmune a la mayoría de las enfermedades.

Cuando tenía 12 años, Elvin Haliday se sumergió en las aguas del río Newtown para escapar de una banda de matones racistas. Las sustancias químicas del agua hicieron crecer su cuerpo de forma repentina, hasta alcanzar el tamaño de un adulto con fuerza superhumana.

Aunque Elvin podría haber usado sus nuevos poderes para toda clase de actos infames, su única pariente, la abuela Staples, lo convenció para seguir un camino más heroico. Miembro de diversos grupos de superhéroes, como los Vengadores (AVENGERS) y los Nuevos Guerreros (NEW WARRIORS), tras un tiempo Elvin colgó su disfraz y volvió a la escuela. **AD**

Rasputin, Mikhail

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #284 (enero, 1992)*
NOMBRE REAL Mijail Rasputín **OCUPACIÓN** Cosmonauta
BASE La Colina, en una dimensión no especificada **ALTURA** 1,96 m
PESO 115 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Manipula la materia a nivel subatómico. Usa su poder para lanzar rayos destructores, alterar la realidad y teleportarse a través del espacio y entre dimensiones.

Durante un vuelo espacial, el cosmonauta soviético Mijail Rasputín fue arrastrado a otra dimensión. Allí se enamoró y se casó con una princesa. Pero el padre de ella era un tirano, y Rasputín se vio inmerso en una guerra civil.



Durante la batalla se abrió otra grieta dimensional y Rasputín usó sus poderes para cerrarla, pero un efecto de reacción del cierre mató a cientos de personas, entre ellas su amada esposa. Invadido por el dolor, se exilió al desierto donde fue hallado por Fuego Solar (SUNFIRE) y el Hombre de Hielo (ICEMAN), los cuales le ayudaron a regresar a la Tierra. **MT**

Ravonna

En el siglo XLI de un futuro alternativo, Kang ha conquistado toda la Tierra, excepto el pequeño reino de la princesa Ravonna, que rechazó su oferta de matrimonio. El ejército de Kang acabaría por aplastar el reino de Ravonna.

Pero cuando Kang se negó a ejecutar a la princesa, su comandante Baltag se rebeló contra él. Entonces Kang unió sus fuerzas a las de Ravonna y los Vengadores (AVENGERS) para derrotar a Baltag. La agradecida Ravonna se enamoró de Kang. Cuando el vengativo Baltag lanzó un explosivo contra Kang, la princesa apartó a su amado y recibió el impacto de la explosión. Kang la puso en animación suspendida y, para devolverla a la vida, participó en un juego con alienígena Gran Maestro (GRANDMASTER) quien, al ganar Kang, le concedió temporalmente poder sobre la vida y la muerte. Sin embargo, Kang desperdició su efímero poder en un fracasado intento de matar a los Vengadores.

Tras este momento divergieron distintas líneas temporales, en cada una de las cuales Ravonna llevaba vidas diferentes. En una, Kang salva a Ravonna del ataque del Baltag, pero ella se convierte en aliada y consorte del propio equivalente futuro de Kang, Inmortus (IMMORTUS).

En otra línea temporal, el Gran Maestro revive a Ravonna, y ella busca vengarse de Kang. Asume diversas identidades, como Nébula la Tentadora y Terminátrix. Una equivalente futura tomará el nombre de Revelación. **PS**



Ravonna estaba dispuesta a sacrificar su vida para salvar a su amante, Kang el Conquistador.

FICHA
NOMBRE REAL
Ravonna Lexus Renslayer
OCUPACIÓN
Princesa
BASE
Originalmente, un reino innominado en un siglo XLI alternativo de la Tierra

ALTURA 1,72 m
PESO 64 kg
OJOS (como Ravonna) Marrones; (como Nébula/Terminátrix) Azules
PELO (como Ravonna) Castaño rojizo; (como Nébula/Terminátrix) Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #23 (diciembre, 1965)

PODERES
Como Terminátrix o Revelación: resistencia, velocidad y agilidad aumentadas; formidable combatiente cuerpo a cuerpo; usa tecnología sumamente avanzada.



Rawhide Kid, The

PRIMERA APARICIÓN *Rawhide Kid Vol. 1 #1 (marzo, 1955)*
NOMBRE REAL Johnny Bart **OCUPACIÓN** Pistolero
BASE Salvaje Oeste americano **ALTURA** 1,77 m **PESO** 84 kg
OJOS Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Camorrista y gran jinete; uno de los revólveres más rápidos del Oeste.

Rawhide Kid aprendió a manejar el revólver gracias a su padre adoptivo, un ranger de Texas, después de que sus verdaderos padres fueran asesinados por guerreros cheyenes. Cuando su padre adoptivo murió en un duelo amañado, Rawhide Kid se vengó de los asesinos y luego vagó por el Oeste a lomos de su caballo *Viento Nocturno*, manteniéndose un paso por delante del sheriff que lo perseguía por asesinato. Debido al viaje en el tiempo, Rawhide Kid se cruzó ocasionalmente con superhéroes de la época actual. **AD**

Reaper

NOMBRE ESPAÑOL Segador
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants Vol. 1 #87 (marzo, 1990)*
NOMBRE REAL Pantu Hurageb **OCUPACIÓN** Ninguna
BASE Desconocida **ALTURA/PESO/OJOS/PELO** No revelados
PODERES Genera energía neurosináptica que ralentiza los movimientos y reflejos de quien está cerca; su guadaña concentra energía que puede usar para paralizar.

No debe ser confundido con el demonio alzado para combatir a Blade, ni con Eric Williams (Grim Reaper); este Segador, también conocido como Pantu Hurageb, era un mutante del Frente de Liberación Mutante (Mutant Liberation Front). La tarea era peligrosa, y durante el tiempo que permaneció allí perdió una mano y parte de una pierna, que fueron reemplazadas por miembros artificiales. Estando encarcelado en el campo de concentración mutante Nunca Jamás, Nathan Summers (Cable) intentó sacar a la fuerza de su mente la ubicación del campo, lo que le produjo un grave daño cerebral, además de privarle del habla. **AD**

Reavers

Los mercenarios cibernéticos conocidos como Cosechadores actuaban inicialmente desde un complejo subterráneo en Cooteman's Creek, ubicado en el Territorio Norte de Australia. Explotaban los poderes de teleportación del mutante Pórtico (Gateway) para cometer atracos en todo el mundo, hasta que la Patrulla-X (X-Men) los expulsó de su base. Donald Pierce, ex miembro del Club Fuego Infernal (Hellfire Club), reorganizó el grupo, uniendo a Cole, Macon, Reese y Dama Mortal. Los nuevos Cosechadores estuvieron a punto de matar a Lobezno (Wolverine), y lanzaron un ataque fallido sobre el laboratorio de Moira MacTaggart en la isla Muir. Una escuadra de Centinelas (Sentinels) casi los destruye, aunque la mayoría de los miembros sobrevivieron debido a sus organismos semimecánicos.

Más adelante, hicieron un trato con la entidad psiónica Rey Sombra (Shadow King) para raptar a Pícara (Rogue), pero fracasaron. Pierce decidió rehacer los Cosechadores bajo la forma de un movimiento popular antimutante, e influyó sobre muchos ciudadanos con su repugnante propaganda. Recientemente, el grupo se enfrentó a la última formación de los Nuevos Mutantes (New Mutants). Durante la batalla, el cosechador Josh Foley descubrió que tenía poderes mutantes de curación, y más tarde se uniría a los Nuevos Mutantes con el nombre clave de Elixir. **DW**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Cosechadores
MIEMBROS CLAVE
DONALD PIERCE (LÍDER)
Cuerpo mejorado con adamántium; fuerza aumentada; miembros cibernéticos que emiten rayos de energía.
ROMPEHUESOS
Fuerza cibernética, se desplaza sobre bandas de rodadura, armamento integrado.
NIÑO BONITO
Extremidades cibernéticas extensibles y seudópodos de captura; reprograma las personalidades de otros.
ABRECRÁNEOS
Fuerza cibernética, piernas robóticas; usa ametralladoras y lanzagranadas.
CYLLA
Fuerza y reflejos cibernéticos; zarpas en las muñecas, lanzadores de thermite.
DAMA MORTAL
Fuerza y reflejos aumentados; extiende garras desde los dedos.
COLE, MACON Y REESE
Fuerza y reflejos cibernéticos; escáneres biónicos y dispositivos de rastreo.
BASE Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men Vol. 1 #229 (mayo, 1988)

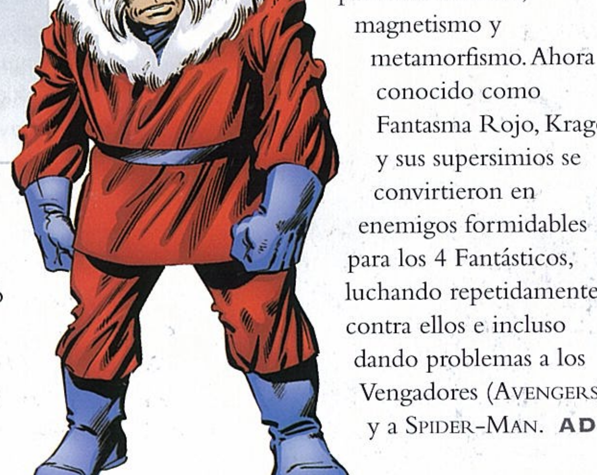


CLAVE
(izquierda a derecha)
Abrecráneos, Rompehuesos y Niño Bonito

Red Ghost

NOMBRE ESPAÑOL Fantasma Rojo
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #13 (abril, 1963)*
NOMBRE REAL Ivan Kragoff **OCUPACIÓN** Villano
BASE Móvil **ALTURA** 1,80 m **PESO** 98 kg
OJOS Marrones **PELO** Blanco, escaso
PODERES Se hace transparente e intangible a sí mismo y a los objetos cercanos; ingenioso científico e ingeniero brillante.

Al científico ruso Ivan Kragoff le consumía la envidia por los logros y poderes de los 4 Fantásticos (Fantastic Four). Decidido a alcanzarlos en la Luna, diseñó su nave espacial para maximizar la exposición a los rayos cósmicos esperando duplicar el insólito accidente que creó a sus rivales.



El experimento tuvo éxito: mientras él obtenía la facultad de hacerse intangible, los tres simios que le acompañaban se hicieron más inteligentes y lograron poderes de fuerza, magnetismo y metamorfismo. Ahora conocido como Fantasma Rojo, Kragoff y sus supersimios se convirtieron en enemigos formidables para los 4 Fantásticos, luchando repetidamente contra ellos e incluso dando problemas a los Vengadores (Avengers) y a Spider-Man. **AD**

Red Guardian

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Guardián Rojo

NOMBRE REAL
Alexi Shostakov

OCUPACIÓN
Espía para la URSS y después para China

BASE
Diversas bases secretas del KGB en la URSS; luego una base militar en la República Popular China

ALTURA 1,88 m
PESO 100 kg
OJOS Azules
PELO Pelirrojo

PRIMERA APARICIÓN
Avengers #43 (agosto, 1967)

PODERES
Brillante atleta y piloto de pruebas; entrenado en técnicas de espionaje y combate cuerpo a cuerpo por el KGB. El disco de su cinturón puede desprenderse para ser usado como arma arrojadiza y retorna gracias a una fuerza magnética.

La vida de Alexi Shostakov estaba destinada a ser radicalmente distinta a la de su esposa, Natasha Romanoff. Dotado como atleta y piloto de pruebas, Alexi atrajo la atención del KGB, el servicio secreto soviético, deseoso de reclutar nuevos agentes. El KGB fingió la muerte de Alexi y lo entrenó para convertirlo en operativo de élite con el nombre clave de Guardián Rojo. Al mismo tiempo, entrenaban a su esposa Natasha, ocultándole la existencia de Alexi y convirtiéndola en la agente secreta Viuda Negra (BLACK WIDOW).

Fue en esa época cuando los caminos de Alexi y Natasha empezaron a separarse. Mientras ella quedaba desilusionada con los amos del KGB y desertaba en EE UU, Alexi permaneció leal, cada vez más despiadado y vengativo. La pareja iba a encontrarse una vez más, en China, pero su reunión fue efímera: solo minutos después de revelar su identidad a Natasha, Alexi recibió un disparo y murió. **AD**



Tras encontrarse con los Vengadores, Guardián Rojo pelea con Ojo de Halcón, el amante de la Viuda Negra.



El Guardián Rojo revela su identidad.

Red Raven

NOMBRE ESPAÑOL Cuervo Rojo
PRIMERA APARICIÓN *Red Raven Comics #1 (agosto, 1940)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Móvil **ALTURA** 1,83 m **PESO** 82 kg
OJOS Negros **PELO** Pelirrojo
PODERES Puede volar usando alas metálicas antigravitatorias, que además le permiten desviar las balas y lanzar rayos de energía.

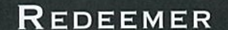
Criado en una isla que sobrevolaba el Atlántico por una tribu perdida de inhumanos conocida como Pueblo-Pájaro, Cuervo Rojo fue un miembro heroico de la Legión de la Libertad en la época de la II Guerra Mundial. Acabada la guerra, se puso junto a todo su pueblo en animación suspendida para evitar agresiones entre ellos y la humanidad. Más tarde, fue descubierto por Ángel (*ver* ARCHANGEL) y, para asegurarse la privacidad del Pueblo-Pájaro, Cuervo Rojo le hizo creer que su isla había sido destruida. Su hija Dania también ha adoptado la identidad de Cuervo Rojo. **DW**

RED SKULL *(PÁGINA SIGUIENTE)*

Red Wolf

NOMBRE ESPAÑOL Lobo Rojo
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #80 (septiembre, 1970)*
NOMBRE REAL William Talltrees **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Sureste de EE UU **ALTURA** 1,93 m **PESO** 109 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Sentidos superhumanos. Hábil luchador cuerpo a cuerpo. Experto rastreador y arquero. Usa un palo largo (un bastón de 1,80 m usado como bo o jabalina), tomahawk y cuchillo.

Se cree que el primer Lobo Rojo domesticó al primer caballo y conquistó las grandes llanuras americanas para los cheyenes. El segundo fue Johnny Wakeley, un huérfano cheyene que fraguó la paz entre su pueblo y la caballería de EE UU. El Lobo Rojo actual es Will Talltrees, que creció en la Reserva Cheyene de Wolf Point, en Montana. Cuando su familia fue asesinada por unos hombres de negocios, él rogó a los dioses que le concedieran poder para vengarlos. Owayodata, el espíritu Lobo, oyó sus plegarias. Cumpliendo la leyenda de los Lobos Rojos anteriores, Talltrees entrenó a un lobo hasta que ambos pensaron casi como uno solo. **TD**



Redeemer

NOMBRE ESPAÑOL Redentor
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #343 (mayo, 1988)*
NOMBRE REAL Craig Saunders
OCUPACIÓN Antiguo desactivador de explosivos **BASE** Nueva York
ALTURA 1,85 m **PESO** 93 kg **OJOS** Marrones **PELO** Blanco
PODERES Unido a un traje de combate dotado de cañones de plasma gemelos en ambas manos, un lanzacohetes y botas con propulsores que le permiten 30 minutos de vuelo.

Tras unirse al ejército como experto en desactivación de explosivos, el mundo de Craig Saunders se vino abajo cuando falló en la desactivación de una bomba que mató a dos civiles en un aeropuerto. Desesperado, se unió a un nuevo grupo paramilitar, los Hulkbusters, pero sus esfuerzos para derrotar a HULK también terminaron en decepción. Aprovechándose de la desesperación de Saunders, el Líder (LEADER) lo persuadió para que se convirtiera en el Redentor; para ello integró el cuerpo de Saunders en un formidable traje de combate amarillo. Por desgracia, la redención no iba a ser suya: Saunders murió durante su primera confrontación con el viejo pielverde. **AD**

Red Skull

El más peligroso de los agentes nazis

El Cubo Cósmico de Cráneo Rojo puede alterar la realidad.

Johann Shmidt nació en un pueblo alemán. Su madre murió en el parto y su padre, después de intentar ahogar al recién nacido, se suicidó. El huérfano Shmidt creció como mendigo y ratero, aunque a veces aceptó trabajos de sirviente. Trabajaba como botones en un hotel cuando Adolf Hitler, el dictador de la Alemania nazi, visitó el lugar.

Un nazi perfecto

Reconociendo en los ojos de Shmidt un odio hacia la humanidad que reflejaba el suyo propio, Hitler decidió convertirlo en "el nazi perfecto". Supervisó personalmente su entrenamiento, obsequiándole una máscara similar a una calavera y dándoles el nombre de Cráneo Rojo. Responsable solo ante el propio Hitler, Cráneo Rojo emprendió gran variedad de misiones para el III Reich, especialmente acciones terroristas.

Fue para contrarrestar al Cráneo Rojo por lo que el gobierno estadounidense dio al "supersoldado" Steve Rogers la identidad del Capitán América (Captain America). Cráneo Rojo tendría el primer combate con su mayor enemigo poco antes de la entrada de EE UU en la II Guerra Mundial. Durante la guerra, el Cráneo comandó numerosas misiones militares. Ascendió hasta convertirse en el segundo hombre más poderoso del Reich, temido incluso por Hitler.

Durante la caída de Berlín, el Capitán América luchó contra Cráneo Rojo en el búnker de Hitler. Una bomba provocó un derrumbamiento que aparentemente mató al Cráneo. Sin embargo, un gas experimental mantuvo al villano en animación suspendida durante décadas.



Durante la II Guerra Mundial, Cráneo Rojo combatió repetidamente contra el Capitán América y su compañero Bucky.

Regreso entre los muertos

En los años cincuenta, Cráneo Rojo fue suplantado por el agente comunista Albert Malik, a quien el Cráneo real mataría después. Finalmente, el original fue encontrado y revivido. Con Hitler muerto, Cráneo Rojo estaba decidido a convertirse en amo del mundo. Sin embargo, sus intentos de dominación global serían repetidamente frustrados por el Capitán América.

Llegó un momento en que los efectos de gas experimental desaparecieron, y Cráneo Rojo envejeció y murió. El ingeniero genético nazi Arnim Zola transfirió su consciencia a un clon obtenido a partir del cuerpo del Capitán América. Un accidente hizo que el propio "polvo de la muerte" del nuevo Cráneo Rojo convirtiera su cabeza en un calavera roja viviente.

Aunque Cráneo Rojo ha muerto aparentemente en numerosas ocasiones, siempre ha vuelto para proseguir su guerra de décadas contra el Capitán América y el mundo libre. **PS**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Tales of Suspense #66***
  El fascinante origen de Cráneo Rojo es revelado por primera vez.
- ***Tales of Suspense #79–81***
  Cráneo Rojo es revivido en la época actual y roba el Cubo Cósmico.
- ***Captain America #101–104***
  Cráneo Rojo libera al robot Cuarto Durmiente y lidera su ejército nazi de Exiliados.

FICHA

RED SKULL

NOMBRE ESPAÑOL
Cráneo Rojo

NOMBRE REAL
Johann Shmidt

OCUPACIÓN
Terrorista; conquistador

BASE
Alemania nazi; después varias bases secretas en todo el mundo

ALTURA (cuerpo original) 1,85 m; (cuerpo clonado) 1,88 m
PESO (cuerpo original) 88 kg; (cuerpo clonado) 109 kg
OJOS (ambos cuerpos) Azules
PELO (cuerpo original) Castaño; (cuerpo clonado) inicialmente rubio, luego ninguno

PRIMERA APARICIÓN
Captain America Comics #7 (octubre, 1941)

PODERES
Totalmente implacable, brillante estratega subversivo, excelente luchador cuerpo a cuerpo y tirador. Usa un "polvo de la muerte" letal, que hace que la cabeza de la víctima parezca un macabro cráneo rojo.



Cráneo Rojo y el Capitán América son símbolos respectivos de tiranía y libertad.



Cráneo Rojo odia tanto al Capitán América que incluso asesinará a gente que imite al Capitán o a Bucky.

Revanche

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #17 (febrero, 1992)*
NOMBRE REAL Kwannon **OCUPACIÓN** Asesina **BASE** Japón
ALTURA (ambos cuerpos) 1,80 m **PESO** (ambos cuerpos) 70 kg
OJOS (cuerpo orig.) Azules (cuerpo de Braddock) Violetas
PELO (cuerpo orig.) Moreno; (cuerpo de Braddock) Castaño teñido de púrpura
PODERES Artes marciales; (como Revancha) telepatía; su energía psíquica se manifiesta en forma de katana.

Kwannon era una asesina japonesa, amante del señor del crimen Matsuo Tsurayaba. Cuando fue herida mortalmente, Tsurayaba hizo un trato con Espiral, que transfirió la mente del Kwannon al cuerpo de Elisabeth Braddock (*ver* Psylocke), de la Patrulla-X (X-Men). Espiral, además, transfirió la mente de Braddock al cuerpo de Kwannon. Al adquirir los recuerdos y poderes de Braddock, Kwannon afirmó ser la Mariposa Mental auténtica, y se dio el nombre de Revanche ("revancha" en francés). Al descubrir que estaba infectada con el virus del Legado, rogó a Matsuo que la matara con un puñal ceremonial. **PS**

Rhino

NOMBRE ESPAÑOL Rino
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #41 (octubre, 1966)*
NOMBRE REAL Alex O'Hirn (posiblemente un alias)
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Móvil **ALTURA** 1,96 m
PESO 322 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Posee la fuerza y resistencia ampliada de su homónimo debido a su traje protector, que está unido a su cuerpo.

Criminal profesional, el hombre que sería conocido como Rino fue seleccionado como sujeto de experimentación por un grupo de espías debido a su escasa inteligencia. Tras meses de tratamientos químicos y radiactivos, le fue entregado su uniforme protector, que recordaba la piel de un rinoceronte. Fue enviado a secuestrar al astronauta John Jameson, pero Spider-Man lo impidió. Posteriormente, Rino ha usado su fuerza en diversos cometidos criminales. Es víctima de ataques periódicos de locura, pues cree que está atrapado permanentemente dentro de su traje. **TB**

Richards, Franklin
(PÁGINA SIGUIENTE)

Ricochet
(PÁGINA SIGUIENTE)

Rictor

PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #17 (junio, 1987)*
NOMBRE REAL Julio Esteban Richter
OCUPACIÓN Investigador privado **BASE** Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 73 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Al tocar objetos puede hacer que vibren y se desmenucen; aplicado a edificios, su poder tiene un efecto similar a un seísmo.

Antes de unirse a Investigaciones Factor-X, Julio Richter llevaba una vida inestable. Siendo un niño, vio a su padre, un traficante de armas, asesinado por el clon mutante Dyscordia (Stryfe). El mismo Julio desarrolló poderes mutantes, y fue capturado y utilizado por la Verdad (Right) para provocar el caos en San Francisco. Liberado por Factor-X (X-Factor), resultó afectado por la guerra ideológica entre Nathan Summers y el Professor X, pero ahora ve ante sí un futuro de vida honrada como investigador privado. **AD**

Right, The

NOMBRE ESPAÑOL La Verdad
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #17 (junio, 1987)*
MIEMBROS Y PODERES
Cameron Hodge (comandante) Planificador brillante; inmortal debido a un pacto místico
Ani-Mador Genio de la genética
Otros agentes y soldados sin nombre conocido.
BASE Móvil



La Verdad es una organización secreta dedicada a preservar las libertades humanas mediante la erradicación de la humanidad mutante. Fue fundada por Cameron Hodge, antiguo director de relaciones públicas de Factor-X (X-Factor), que usó al grupo para sus propios fines. El doble juego de Hodge no tardó en hacerse evidente, y entró en combate contra sus anteriores colegas de Factor-X y contra los Nuevos Mutantes (New Mutants). Los agentes de la Verdad visten uniformes de combate equipados con ametralladoras integradas y reactores de propulsión. Dichos trajes disponen de máscaras cuyo diseño muestra una "cara sonriente" distintiva. **DW**

Ringer

NOMBRE ESPAÑOL Anillador
PRIMERA APARICIÓN *Defenders Vol. 1 #51 (septiembre, 1977)*
NOMBRE REAL Anthony Davis **OCUPACIÓN** Criminal profesional
BASE Móvil **ALTURA** 1,72 m **PESO** 66 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno, luego teñido de rubio
PODERES Entre sus armas incluye anillos constrictores, congeladores y explosivos; puede condensar anillos sólidos a partir del aire.

El Anillador fue un villano de segunda fila a lo largo de su corta carrera. Aunque desarrolló un ingenioso artilugio basado en armas anilladas, sufrió humillantes derrotas a manos de luchadores contra el crimen como Halcón Nocturno (Nighthawk) y Spider-Man. Al salir de prisión se unió a otros criminales en el "bar sin nombre" de Ohio para tratar la amenaza del asesino de villanos conocido como Azote del Hampa (Scourge). Desconocido para los criminales, Azote estaba también en el bar en aquella ocasión. Disparó contra todos los presentes, dejando medio muerto al Anillador. **DW**

Riordan, Dallas

PRIMERA APARICIÓN *Thunderbolts #1 (abril, 1997)*
NOMBRE REAL Dallas Riordan
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,77 m
PESO 68 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Experta espadachina y luchadora cuerpo a cuerpo.



Nieta de Paulette Brazee y ex amante del Ciudadano V original, ella misma actuó durante un tiempo bajo la identidad de Ciudadano V. Trabajando como ayudante del alcalde de Nueva York, Dallas sirvió como enlace de los Thunderbolts hasta que el Barón Zemo desacreditó al grupo e hizo que la propia reputación de Dallas quedara en entredicho. Invitada a convertirse en la nueva Ciudadano V, su carrera como cruzado enmascarado quedó interrumpida al quedar lisiada en combate. Atada a una silla de ruedas, Dallas solo podía caminar cuando su consciencia se fundía con la de su amante, Eric Josten, ahora el superhéroe Atlas. **AD**



Richards, Franklin

Hijo de Reed y Sue Richards, de los 4 Fantásticos (Fantastic Four), Franklin Richards fue una vez uno de los mutantes más poderosos sobre la Tierra. Antes de su nacimiento, extrañas energías que fluyeron a través del cuerpo de Sue estuvieron a punto de matar a la madre y al bebé, hasta que el Cetro del Control Cósmico de Annihilus las suprimió. Agatha Harkness ejerció como niñera de Franklin durante sus primeros años. El niño no tardó en exhibir inmensos poderes psiónicos. Debido a su facultad para ver acontecimientos futuros se hizo miembro de Power Pack bajo el nombre de Cuentacuentos. Más tarde, Nathaniel Richards, su abuelo, se lo llevó a una esfera fuera del tiempo, donde se convirtió en el aventurero Psi-Lord y fundó Fantastic Force antes de que Hipertormenta eliminara de la existencia su forma adulta. Los Vengadores (Avengers) y los 4 Fantásticos parecieron perecer combatiendo a Onslaught, pero en realidad Franklin los había enviado temporalmente a una "Contratierra" de su propia creación. Usó sus poderes para restituir la vida a Galactus y para devolver a su hermana Valeria al vientre de su madre; pero en ese proceso perdió sus poderes. Recientemente, el Dr. Muerte (Doctor Doom) desterró a Franklin al Infierno, causándole un trauma psicológico que ha perdurado mucho después de su rescate. DW



Los enemigos de los 4 Fantásticos han hecho con frecuencia de Franklin el objetivo de sus agresiones.

FICHA

NOMBRE REAL
Franklin Benjamin Richards

OCUPACIÓN
Aventurero ocasional

BASE
Nueva York

ALTURA 1,42 m
PESO 45 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Annual #6 (1968)

PODERES

Ostentó inmensos poderes de telepatía y telequinesis, así como la facultad de lanzar rayos psíquicos, reestructurar la realidad, aparecer en forma astral y percibir acontecimientos futuros.

Ricochet



Peter Parker como Ricochet, vistiendo un traje diseñado por su pareja, la siempre atenta a la moda Mary Jane.

Cuando Spider-Man fue acusado falsamente por asesinato, la recompensa de cinco millones de dólares por su cabeza le obligó adoptar una nueva identidad para encontrar al verdadero asesino. En vez de una nueva personalidad temporal, creó cuatro: Ricochet, Dusk, Hornet y Prodigy. Después de limpiar su nombre, Spiderman descartó esas identidades y sus trajes. Estos cayeron en manos de un antiguo superhéroe llamado Black Marvel, que se los entregó a cuatro adolescentes para formar el nuevo superequipo llamado Slingers. Uno de sus miembros era Johnny Gallo, un joven problemático que había crecido separado de su padre tras la muerte de su madre en accidente. Johnny saltó literalmente ante la posibilidad de usar sus poderes mutantes en Slingers pero, como el resto de integrantes del grupo, quedó desilusionado cuando resultó que Black Marvel había obtenido los uniformes de Mephisto. No obstante, los Slingers lucharon por liberar de Mephisto el alma de Black Marvel y vencieron, aunque el combate se cobró la vida del propio Black Marvel. Los Slingers se separaron y Gallo se trasladó a Los Ángeles. Allí se unió a un grupo de antiguos héroes adolescentes que intentaban adaptarse a la vida civil y disuadir a otros jóvenes de convertirse en héroes disfrazados. TD

FICHA

NOMBRE REAL
Jonathon "Johnny" Gallo

OCUPACIÓN
Universitario

BASE
Los Ángeles, California; antes, Brooklyn, Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 70 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Slingers #0 (como Johnny Gallo, diciembre, 1998)

PODERES

Habilidades mutantes acrobáticas, atléticas y para el salto. Posee un "sentido del peligro" similar al arácnido de Spiderman. También usa discos arrojadizos como arma.

Ricochet puede usar sus discos arrojadizos para destruir las armas del contrario y dejarle sin sentido.

Riot Squad

Riot Squad

FICHA

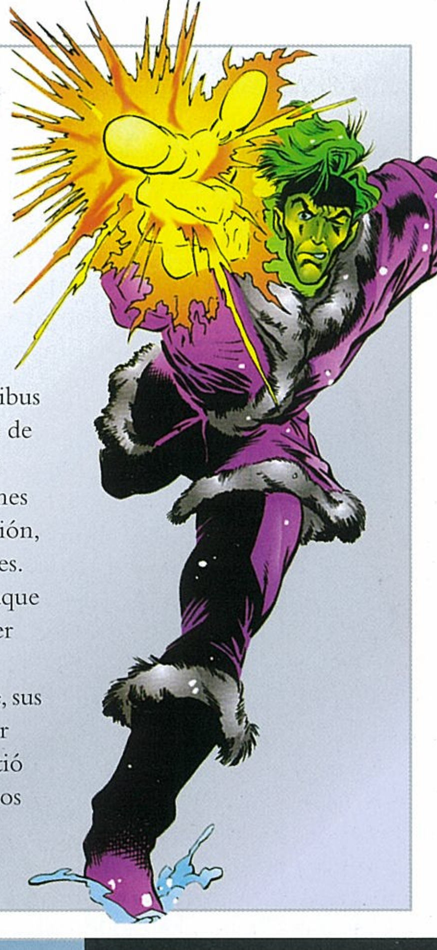
NOMBRE ESPAÑOL
Brigada Antidisturbios

MIEMBROS Y PODERES
TENTACIÓN
Puede crear campos de fuerza psiónica
GENIO
Puede lanzar rayos de energía.
OGRA
Fuerza y resistencia al daño aumentadas.
ÓMNIBUS
Intelecto supergenial.
HOMBRE SANTO (fallecido)
Facultad de resucitar a los muertos.

PRIMERA APARICIÓN
(como humanos normales) Incredible Hulk Vol. 2 #345 (julio, 1988); (como Brigada Antidisturbios) Incredible Hulk Vol. 2 #366 (febrero, 1990)



CLAVE DE PERSONAJES
1 Roca ***2*** Hombre Santo
3 Ogra ***4*** Genio
5 Tentación ***6*** Redentor



La Brigada Antidisturbios se formó cuando el villano Líder (LEADER) detonó una bomba gamma en el pueblo de Middletown, Arizona. Sorprendentemente, unos cuantos residentes sobrevivieron, mutados por la radiación gamma de la misma forma que lo había sido HULK. Eran cinco, que adoptaron los nombres de Tentación, Genio, Ogra, Ómnibus y Hombre Santo, y se convirtieron en guardia de élite del Líder. Encargados de proteger la base Feudo Libre, donde el Líder daba asilo a quienes sufrían enfermedades producidas por la radiación, el grupo luchó contra Hulk en varias ocasiones.

Hombre Santo fue asesinado durante un ataque de HYDRA contra Feudo Libre y, con el Líder presumiblemente muerto, Ómnibus tomó el control de la Brigada Antidisturbios. Más tarde, sus compañeros lo enjuiciarían por organizar atentados con bomba en su intento de obtener mayor poder. A pesar de sus alegaciones de estar bajo el control del Líder cuando cometió los crímenes, lo encontraron culpable y lo abandonaron en el Ártico. Después los troyanos arrasarían Feudo Libre a pesar de los esfuerzos de la Brigada Antidisturbios. Es probable que el equipo siga activo como grupo mercenario. **DW**

Risque

PRIMERA APARICIÓN *X-Force Vol. 1 #51 (agosto, 1991)*
NOMBRE REAL Gloria Dolores Muñoz
OCUPACIÓN Empleada de Corporación-X (fallecida)
BASE Hong Kong **ALTURA** 1,75 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Condensa la materia, orgánica o inorgánica; puede destruir por completo objetos pequeños, como teléfonos móviles.

Gloria Muñoz tuvo una niñez solitaria. Sus padres se divorciaron cuando ella tenía 12 años, y a los 16 abandonó su casa. Obligada a valerse por sí misma. Gloria desarrolló un carácter frío y distante, y su primer encuentro con el grupo mutante Fuerza-X (X-FORCE) no le granjeó simpatías. Sin embargo, se enredó sentimentalmente con Sendero de Guerra, llegando a enamorarse de él antes de venderlo al desviante conocido como Sledge. Tras ser recompensada por sus fechorías, Gloria fue invitada a unirse a la oficina en Hong Kong de Corporación-X, pero no estuvo mucho tiempo allí. Mientras investigaba un asunto de tráfico de órganos de mutantes, fue asesinada por los Hombres-U, un grupo de humanos que buscaban esos órganos para injertarlos sobre ellos mismos. **AD**

Robertson, Joe

Robertson, Joe

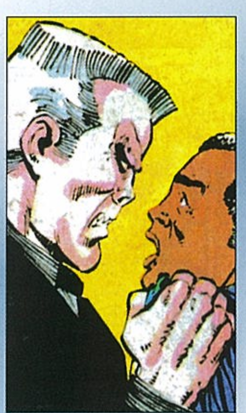
FICHA

NOMBRE REAL
Joseph Robertson
OCUPACIÓN
Editor jefe del *Daily Bugle*
BASE
Nueva York

ALTURA 1,85 m
PESO 95 kg
OJOS Marrones
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Vol. 1 #51 (agosto, 1967)

PODERES
Escritor sumamente cualificado y tenaz periodista de investigación.



Tras años de intentarlo, Robertson derrotó a su némesis Lápida.

Joseph "Robbie" Robertson, editor jefe del *Daily Bugle*, creció en Harlem junto al brutal Lonnie Thompson Lincoln, Lápida (TOMBSTONE). Mientras trabajaba como periodista en Filadelfia, Robertson vio a Lápida matar a un hombre pero, atemorizado, guardó silencio sobre el asesinato durante casi dos décadas. Después de años en el *Daily Bugle* de Nueva York, reunió por fin pruebas del asesinato y de otros crímenes de Lápida, pero solo consiguió que este le rompiera la espalda como represalia. Robertson se recuperó y testificó contra Lápida, aunque él mismo fue condenado por ocultamiento de pruebas. Dimitió en el *Bugle* cuando Norman Osborn (*ver* GREEN GOBLIN) compró el periódico, pero más tarde regresaría al trabajo. Su hijo Randy fue a la universidad con Peter Parker y, según parece, Robertson sospecha que Parker es SPIDER-MAN. Sigue siendo una de las pocas personas que puede mantener bajo control a J. Jonah JAMESON, propietario del *Daily Bugle*. **DW**



Rock

NOMBRE ESPAÑOL Roca
PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk Vol. 1 #343 (mayo, 1988)*
NOMBRE REAL Samuel J. Laroquette OCUPACIÓN Guerrero
BASE Móvil ALTURA 1,83 m PESO No revelado
OJOS Marrones PELO Moreno
PODERES Puede modelar con cualquier forma imaginable su exoesqueleto similar a la roca.

Sam Laroquette era un antiguo explorador que se hizo miembro de los Hulkbusters en una época en que Hulk había quedado separado de Bruce Banner. Más tarde, y reclutado por el Líder (Leader, aspirante a conquistador del mundo) fue sometido a tratamientos que lo encerraron en una sustancia pétrea que reaccionaba a sus órdenes mentales. Como Roca, entró en acción contra Hulk acompañando al Redentor (Redeemer). Las proyecciones de piedra que creaba remodelando su exoesqueleto demostraron ser una de las pocas cosas capaces de perforar la resistente piel de Hulk. Desde entonces, Roca ha trabajado junto a los U-Foes y la Brigada Antidisturbios (Riot Squad). DW

Rocket Racer

NOMBRE ESPAÑOL Corredor Cohete
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #172 (septiembre, 1977)*
NOMBRE REAL Robert Farrell OCUPACIÓN Estudiante
BASE Nueva York ALTURA 1,77 m PESO 73 kg
OJOS Marrones PELO Moreno
PODERES Monta un monopatín provisto de propulsores al que sus botas se adhieren magnéticamente; los minicohetes de sus guantes puede abrir boquetes en una planca de acero de 8 cm de grosor.

Robert Farrell, el mayor de siete hijos, tuvo que hacerse responsable de sus hermanos a la muerte de su madre. Robert era un científico prodigioso, y cuando se dio cuenta de que no podría ganar lo suficiente para mantener a su familia, se dedicó al crimen. Diseñó un monopatín superalimentado que controlaba de forma cibernética a través de un walkman ordinario y, vistiendo un uniforme equipado con armas, se convirtió en el Corredor Cohete. Varias derrotas a manos de Spider-Man y diversos roces con la ley –incluida una corta estancia en la cárcel– convencieron a Robert para reformarse. Desde entonces, ha obtenido una beca en la universidad Empire State e incluso ha ayudado a Spiderman de vez en cuando. AD

Rogue


Pícara roba y retiene los poderes de Miss Marvel.

La mutante llamada Pícara pasó su niñez en Misisipi. La primera manifestación de sus poderes mutantes se produjo al besar a su amigo, Cody Robbins, y absorber involuntariamente sus recuerdos. Huyó asustada, y fue encontrada y adoptada por Mística (Mystique) y Destino (Destiny). Durante su adolescencia perteneció al grupo terrorista de Mística, la Hermandad de Mutantes Diabólicos (Brotherhood of Evil Mutants).

Tras luchar con la Miss Marvel original, Pícara adquirió fuerza y resistencia superhumanas, y el poder de volar. Angustiada por su incapacidad para controlar sus poderes de absorción, Pícara recurrió a sus enemigos, la Patrulla-X (X-Men), en busca de ayuda. Invitada por el profesor Xavier (*ver* Professor X) para unirse a ellos, acabó enamorándose de Gambito (Gambit).

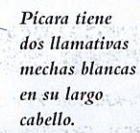
Más tarde, se unió al grupo derivado de ellos, X-Treme X-Men. Perdió sus poderes superhumanos, pero recuperó el de absorción y regresó con la Patrulla-X. Recientemente (y, al parecer, de forma permanente), Pícara absorbió el poder de Fuego Solar (Sunfire) para asimilar y descargar la energía del Sol. PS

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Pícara
NOMBRE REAL
Anna Marie (apellido no revelado)
OCUPACIÓN
Ex terrorista; ahora aventurera
BASE
Instituto Xavier, Salem Center, estado de Nueva York

ALTURA 1,72 m
PESO 55 kg
OJOS Verdes
PELO Castaño (con mechas blancas)

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Annual #10 (1981)

PODERES
Facultad mutante de absorber recuerdos, conocimiento, habilidades, personalidad y facultades físicas de otra persona a través del contacto físico.

Pícara tiene dos llamativas mechas blancas en su largo cabello.

Roma

PRIMERA APARICIÓN *Captain Britain #1 (enero, 1985)*
NOMBRE REAL Roma **OCUPACIÓN** Hechicera
BASE Otromundo **ALTURA** 1,77 m **PESO** 61 kg
OJOS Verdes **PELO** Moreno
PODERES Hechicera con facultades místicas; lanza hechizos que devuelven la vida a los muertos o bloquean la detección de su propia presencia o la de otros, ya sea por medios orgánicos o tecnológicos.

Hija del hechicero MERLYN, Roma se apareció ante el hombre llamado Brian Braddock como la diosa de los cielos del norte y le entregó el Amuleto de la Verdad. La energía mística del amuleto le convirtió en el Capitán Britania (CAPTAIN BRITAIN) y ella fue uno de sus consejeros. Roma fue aprisionada por el Adversario (ADVERSARY), pero fue liberada por Coloso (COLOSSUS), Madelyne Pryor (*ver* PRYOR, MADELYNE) y Forja (FORGE), los cuales murieron en su intento, aunque ella les devolvió la vida. Luego sería atrapada por Mente Maestra (MASTERMIND) la computadora sintiente, y nuevamente liberada por el Capitán Britania. **MT**

Ronan the Accuser

NOMBRE ESPAÑOL Ronan el Acusador
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #65 (agosto, 1967)*
NOMBRE REAL Ronan **OCUPACIÓN** Acusador Supremo kree
BASE Ciudadela del Juicio, en el planeta Kree-Lar **ALTURA** 2,25 m
PESO 218 kg **OJOS** Azules **PELO** Desconocido
PODERES Porta el arma universal: lanza rayos de energía conmocionadora, desintegra la materia y crea campos de fuerza.

Nacido en una familia de la aristocracia kree (*ver* KREES), Ronan fue aceptado automáticamente en el Cuerpo de Acusadores al alcanzar la edad permitida, y se le encargó impartir justicia en todo el imperio kree. Ascendido al estatus de Acusador Supremo, el poderoso Ronan se convirtió en la tercera persona más poderosa del imperio, y fue responsable de castigar a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) cuando estos destruyeron al Centinela kree ubicado en la Tierra. El cuarteto humilló a Ronan, por lo que, cuando el líder kree decidió dejar correr el asunto, Ronan trató de arrebatarle el gobierno del imperio, fracasando. Desde entonces, Ronan pareció resignarse a trabajar junto a sus superiores por el bien de su pueblo. **AD**

Ross, General T.E.

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 1 #1 (mayo, 1962)*
NOMBRE REAL Thaddeus E. Ross **APODO** Trueno
OCUPACIÓN Teniente General de la Fuerza Aérea de EE UU
BASE Móvil **ALTURA** 1,85 m **PESO** 110 kg
OJOS Azules **PELO** Blanco
PODERES Combatiente cualificado y brillante mente militar.

El general Ross procedía de una larga tradición familiar de militares. En tiempos de guerra, sus tropas le pusieron el apodo de "Trueno" debido a que su voz "retumbaba como un trueno" cuando los conducía al combate. Como oficial al mando del experimento que convirtió a Bruce Banner en HULK, el general Ross se obsesionó con la captura del monstruo, sin importarle los medios. Durante un tiempo poseyó la forma eléctrica de ZZZAX, y más tarde se sacrificaría para destruir al mutante Nevermind. Devuelto a la vida, ha recuperado su categoría como general de la Fuerza Aérea, e intenta establecer una mejor relación con Bruce Banner. **DW**

Rose, The

NOMBRE ESPAÑOL La Rosa
PRIMERA APARICIÓN *(JC) Daredevil #131 (marzo, 1976); (RF) Amazing Spider-Man #83 (abril, 1970)* **NOMBRE REAL** Jacob Conover; Richard Fisk **OCUPACIÓN** (JC) columnista; (RF) señor del crimen **BASE** (JC) Nueva York **ALTURA** (JC) 1,83 m (RF) 1,88 m
PESO (JC) 95 kg (RF) 102 kg **OJOS** (ambos) Marrones **PELO** (JC) Castaño (RF) Rubio **PODERES** (ambos) genios criminales, manipuladores y estrategas.

La primera Rosa tras la máscara de cuero fue Richard Fisk, hijo del criminal KINGPIN. Fisk creía que su padre era un honrado hombre de negocios. Cuando supo la verdad, trató de arruinar el imperio de su padre y se hizo miembro de HYDRA. Fisk acabó uniéndose a su padre y convirtiéndose en La Rosa, pero fue asesinado por su madre. La segunda Rosa fue un oficial de policía que buscaba vengarse de Kingpin. La tercera y actual Rosa es Jacob Conover, que escribía para el *Daily Bugle*. La identidad le fue otorgada como recompensa por salvar la vida del señor del hampa Don Fortunato. Conover fue capturado por SPIDER-MAN y actualmente está en prisión. **TD**



Roth, Arnold

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #270 (mayo, 1982)*
NOMBRE REAL Arnold "Arnie" Roth **OCUPACIÓN** Pescador, luego publicista y más tarde encargado de tienda de ropa
BASE Nueva York **ALTURA/PESO** No revelados
OJOS Azules **PELO** Gris
PODERES Posee la fuerza normal de un hombre de su edad que realiza ejercicios ligeros.



Arnold Roth era un amigo de infancia de Steve Rogers en los años treinta. Durante la II Guerra Mundial sirvió en la Armada de EE UU y supo que el Capitán América (Captain America) era su amigo Steve. Mientras que el Capitán pasaba años en animación suspendida, Roth envejeció normalmente. Al enterarse de la amistad entre el Capitán América y Roth, el Barón Zemo I amenazó la vida de Arnie y la de su pareja, Michael. Más tarde, Cráneo Rojo (Red Skull) también capturó a Roth. El Capitán y Roth mantuvieron su amistad. Este trabajó como publicista para los Vengadores (Avengers) y llevó la tienda de ropa propiedad de Steve Rogers hasta su muerte por cáncer de huesos. **PS**

Ruiz, "Rigger"

NOMBRE ESPAÑOL "Mecánica" Ruiz
PRIMERA APARICIÓN *The Mighty Thor Vol. 1 #426 (noviembre, 1990)*
NOMBRE REAL Margarita Allegra "Mecánica" Ruiz
OCUPACIÓN Oficial de policía **BASE** Nueva York
ALTURA/PESO Desconocidos **OJOS** Desconocido **PELO** Moreno
PODERES Experta en armamento diverso; inventó un "portapoleas" para facilitar el desplazamiento en huecos de ascensor.

Margarita Allegra "Mecánica" Ruiz es la especialista en armamento de Código Azul, un equipo de SWAT nombrado para enfrentarse a supercriminales. La culturista Ruiz se ha encontrado cara a cara con esos superhumanos de forma habitual, y sus experiencias han sido numerosas y diversas. "Mecánica", el miembro más fuerte de Código Azul, rescató a rehenes del Grupo Destructor, fue conducida a la locura por el supervillano Demencia, y se hizo pasar por esclava durante una misión en Asgard. Durante esta última misión, incluso flirteó con Fandral el Fogoso, un noble asgardiano: la vida en Código Azul nunca es aburrida. **AD**

Russian

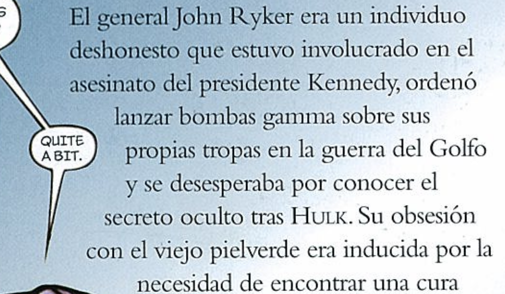
NOMBRE ESPAÑOL El Ruso
PRIMERA APARICIÓN *Punisher Vol. 5 #8 (noviembre, 2000)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Mercenario
BASE Móvil **ALTURA** 2,18 m **PESO** 260 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio rojizo
PODERES Tras la reconstrucción, el Ruso posee fuerza y resistencia al daño aumentadas.



El mercenario apodado "el Ruso" aceptó un trabajo de la matriarca mafiosa Ma Gnucci para matar al Castigador (Punisher). Tras una brutal pelea, el Castigador ahogó al Ruso, para luego mofarse de Ma Gnucci mostrándole su cabeza cortada. Entonces una agencia paramilitar secreta resucitó al Ruso, dándole un cuerpo mejorado con el sentido del olfato aumentado, tres corazones y un esqueleto endurecido. Este nuevo cuerpo necesitaba inyecciones regulares de hormonas femeninas. Aparentemente murió cuando fue alcanzado por la explosión de una cabeza nuclear en la isla Grand Nixon. **DW**



Ryker, General John



El general John Ryker era un individuo deshonesto que estuvo involucrado en el asesinato del presidente Kennedy, ordenó lanzar bombas gamma sobre sus propias tropas en la guerra del Golfo y se desesperaba por conocer el secreto oculto tras Hulk. Su obsesión con el viejo pielverde era inducida por la necesidad de encontrar una cura para el cáncer que postraba a su esposa. Sin embargo, cuando ella averiguó lo que estaba haciendo, Ryker huyó. En su ofuscación por entender a Hulk, atormentó a Banner y a muchos otros. Vagabundos de todo el país fueron recluidos en las instalaciones de investigación de Ryker, donde eran sometidos a angustiosas torturas. Sabiendo que el éxito residía en la manipulación psíquica más que en la física de sus sujetos de pruebas, Ryker empezó a utilizar a sus propios soldados. Transformó a un hombre –el soldado Tibbetts– en una versión viciada de Hulk: Flux. Absolutamente obsesionado, ciertamente enloquecido, Ryker puede haber desaparecido de momento, pero es seguro que volverá. **AD**



Un cobaya humano se enfrenta a una muerte dolorosa por radiación gamma.

FICHA

NOMBRE REAL
John Ryker
OCUPACIÓN
General del Ejército de EE UU
BASE
Actualmente desconocida

ALTURA 1,88 m
PESO 86 kg
OJOS Marrones
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 3 #14 (mayo, 2000)

PODERES
Manipulador brillante, posee una comprensión intuitiva de las debilidades emocionales de los demás; excepcional estratega, sobresale su capacidad para captar la situación global; embustero empedernido; desapasionamiento psicopático ante el sufrimiento de otros.

SHIELD

Ayuda a mantener la paz en el mundo

SHIELD

FICHA

MIEMBROS NOTABLES

NICK FURIA (segundo director)
CONDESA VALENTINA
ALLEGRA DE LA FONTAINE
YELENA BELOVA (Viuda Negra)
G. W. BRIDGE (cuarto director)
SHARON CARTER (Agente 13), quinta directora; oficial de enlace con el Capitán América
JESSICA DREW (Spiderwoman)
THADDEUS DUGAN (tercer director)
MARIA HILL (directora actual)
GABRIEL JONES
AL MACKENZIE (enlace con la CIA)
ALI MORALES
CLAY QUARTERMAIN
NATASHA ROMANOVA (Viuda Negra)
JASPER SITWELL
JIMMY WOO

BASE
Helitransporte; móvil

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #135 (agosto, 1965)

Nick Furia fue uno de los agentes principales de SHIELD.

SHIELD (División Ejecutiva del Cuartel Supremo de Espionaje Internacional; más tarde Dirección de Espionaje, Logística e Intervención ante Peligros Estratégicos; en inglés coinciden las siglas) es una organización de inteligencia, espionaje y mantenimiento de la paz. Realiza operaciones encubiertas y militares, y trabaja con el gobierno y sus fuerzas militares en todo el mundo.



ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Strange Tales #135***
Nick Furia, quien será agente principal y posterior líder de la organización, es reclutado por SHIELD.
- ***Strange Tales #158***
Se hunde la isla de HYDRA y su líder, el barón Wolfgang von Strucker, muere.

FORMACIÓN DE SHIELD

SHIELD fue establecida para contrarrestar la amenaza planteada por HYDRA, una organización subversiva neofascista muy avanzada tecnológicamente. La identidad de los fundadores de SHIELD es materia clasificada, así como la de su primer director ejecutivo, que fue asesinado por agentes de HYDRA. El segundo y más continuado líder de SHIELD fue Nick Furia (FURY), coronel del ejército de EE UU que antes había sido agente de la CIA. Otros importantes miembros de la organización han sido Timothy "Dum Dum" DUGAN, Valentina Allegra DE LA FONTAINE y Jasper Sitwell.

Durante años, el cuartel general de SHIELD fue el Helitransporte, un inmenso portaaeronaves volante que se mantenía siempre en vuelo. Transportaba un escuadrón de cazas y un misil balístico intercontinental. El Helitransporte original fue destruido, pero SHIELD conservó sus numerosos cuarteles regionales en todo el mundo. También ha mantenido una estrecha relación con la comunidad de superhéroes, y ha recurrido al Capitán América (CAPTAIN AMERICA), los Vengadores (AVENGERS) y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) en busca de ayuda; otros aliados han sido Pájaro Burlón (MOCKINGBIRD), QUASAR y Anthony Stark (IRON MAN). Además de combatir al terrorismo global y otras amenazas militares, SHIELD ha salvado al mundo de invasiones e infiltraciones extraterrestres en varias ocasiones. Además de agentes humanos, SHIELD emplea también SDV (Simulacros Dotados de Vida): androides increíblemente realistas enviados a situaciones extremadamente peligrosas para evitar las bajas humanas.



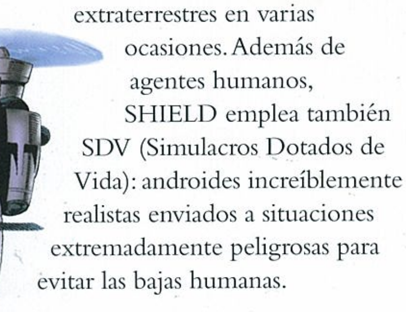
IMA inventa continuamente nuevas armas de terror, como este "monstruo zombi" que se enfrenta a Hulk.



SHIELD dispone de un formidable arsenal de alta tecnología listo para ser desplegado en puntos conflictivos de cualquier parte del mundo.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los principales enemigos de SHIELD a lo largo de los años han sido HYDRA, IMA, Zodiaco (ZODIAC), la Corporación, Garra Amarilla (YELLOW CLAW), Víbora (VIPER), Cráneo Rojo (RED SKULL), CENTURIUS y el DOCTOR DEMONICUS. SHIELD ha proporcionado información y apoyo técnico a los Vengadores y a los 4 Fantásticos durante la guerra Kree-Skrull, cuando se produjo cerca de la Tierra una batalla entre alienígenas. **MT**



La organización terrorista HYDRA, dedicada a la conquista del mundo, es una de las amenazas más peligrosas para SHIELD.

SABRETOOTH

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Dientes de Sable
NOMBRE REAL
Victor Creed
OCUPACIÓN
Asesino
BASE
Móvil

ALTURA 1,98 m
PESO 125 kg
OJOS Ámbar
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Iron Fist Vol. 1 #14 (agosto, 1977)

PODERES
Posee longevidad extendida gracias al factor de recuperación que también le permite recuperarse con rapidez de casi cualquier herida. Además, posee fuerza, velocidad y agilidad animales aumentadas, y garras como cuchillas en las manos.

SABRETOOTH

Poco se sabe de la niñez del violento psicópata asesino Victor Creed, conocido como Dientes de Sable, excepto que procede de un entorno de abusos familiares. Su capacidad de curación le ha mantenido vivo y joven durante décadas; adquirió su alias en la década de 1960, mientras realizaba trabajos sucios para la CIA.



ENCARNIZADA ENEMISTAD

Las facultades de Dientes de Sable, como las de Lobezno, fueron mejoradas por el programa de alto secreto Arma-X y, aunque los dos comparten gran parte de sus historias vitales, son los más agrios enemigos. Dientes de Sable regresa periódicamente para acechar y vencer a Lobezno cada año por su cumpleaños. Y dada su enemistad con Lobezno, ha sido arrastrado una y otra vez a la órbita de la Patrulla-X (X-MEN), unas veces en solitario y otras acompañado por supervillanos como Mr. Siniestro (MISTER SINISTER). Pero, mientras en el corazón de Lobezno aún habita cierta humanidad, el alma de Dientes de Sable es oscura como un pozo, y está cerca de ser el individuo más irredimible que jamás haya existido. **TB**



La enemistad entre Dientes de Sable y Lobezno dura décadas. Cada cumpleaños de Lobezno, sin importar dónde esté, Dientes de Sable aparecerá para desafiarlo.

SABRA

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk #250 (agosto, 1980)*
NOMBRE REAL Ruth Bat-Seraph **OCUPACIÓN** Policía; agente del gobierno israelí **BASE** Jersusalén, Israel
ALTURA 1,80 m **PESO** 68 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Muñequeras equipadas con aturdidores de la frecuencia neuronal que lanzan "púas de energía". Su capa posee un dispositivo anulador de la gravedad que le permite volar. Fuerza superhumana.

Cuando los poderes mutantes de Ruth Bat-Seraph surgieron en su niñez, el gobierno israelí la envió a vivir en un kibbutz especial donde fue entrenada en el uso de los mismos. Se convirtió en el primer miembro del programa israelí del "superagente", y se le otorgó una identidad de cobertura como policía.

Su hijo fue asesinado por terroristas, lo que convirtió a estos en sus enemigos personales. Sabra ha trabajado también para la delegación en París de la Corporación-X (X-CORPORATION).

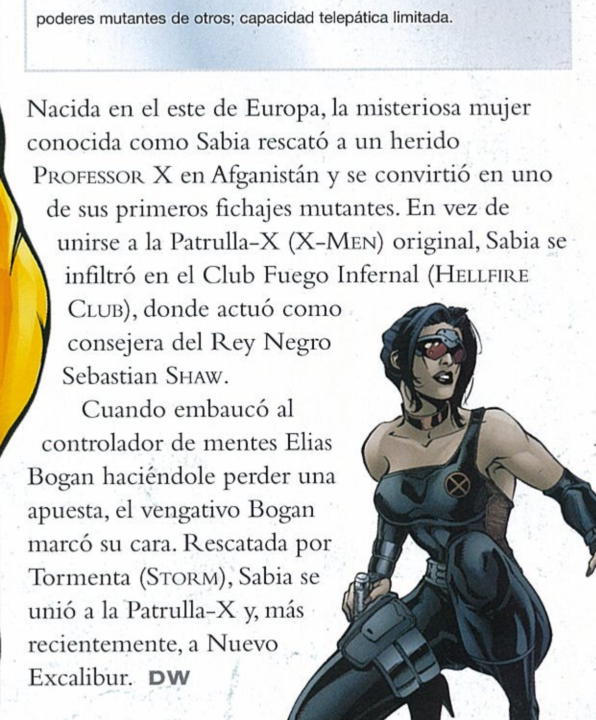
El nombre "Sabra" es la palabra hebrea para designar tanto a un israelí nativo como a un higo chumbo, dulce por dentro y espinoso por fuera. **PS**

SAGE

NOMBRE ESPAÑOL Sabia
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #132 (abril, 1980)*
NOMBRE REAL No revelado; atiende por "Tessa"
OCUPACIÓN Miembro de Nuevo Excalibur **BASE** Gran Bretaña
ALTURA 1,70 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Capaz de recordar todo lo que ve y oye; puede "activar" los poderes mutantes de otros; capacidad telepática limitada.

Nacida en el este de Europa, la misteriosa mujer conocida como Sabia rescató a un herido PROFESSOR X en Afganistán y se convirtió en uno de sus primeros fichajes mutantes. En vez de unirse a la Patrulla-X (X-MEN) original, Sabia se infiltró en el Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB), donde actuó como consejera del Rey Negro Sebastian SHAW.

Cuando embaucó al controlador de mentes Elias Bogan haciéndole perder una apuesta, el vengativo Bogan marcó su cara. Rescatada por Tormenta (STORM), Sabia se unió a la Patrulla-X y, más recientemente, a Nuevo Excalibur. **DW**



SALEM'S SEVEN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Siete de Salem

PRIMEROS MIEMBROS

BRUTACUS
Fuerza aumentada.

GACELA
Agilidad y reflejos superhumanos.

HYDRON
Lanza ráfagas de agua por el brazo izquierdo.

REPTILA
Sus brazos son serpientes que muerden y estrangulan.

THORNN
Proyecta espinas explosivas.

VACÍO
Puede drenar aire o energía y adoptar un estado intangible.

VÉRTIGO
Puede provocar mareos en los demás.

BASE
Nueva Salem, Colorado

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #186 (septiembre, 1977)

SALEM'S SEVEN

Los siete hijos de Nicolas SCRATCH vivían en el aislado pueblo de Nueva Salem, dominado por brujas y hechiceros. Cuando la madre de Scratch, Agatha HARKNESS, dejó el pueblo para convertirse en institutriz de Franklin RICHARDS, Scratch la sometió a juicio por traición, transformando mágicamente a su descendencia en los Siete de Salem para que actuaran como sus guardianes. Su intento de evitar que los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) rescataran a Harkness fracasó, pero pasado el tiempo se convirtieron en los gobernantes de hecho de Nueva Salem. Más tarde, quemarían en la hoguera a Harkness, pero el espíritu de esta guió a VISIÓN y Bruja Escarlata (SCARLET WITCH) hasta Nueva Salem. En la batalla que siguió, Vértigo perdió el control de las fuerzas mágicas del pueblo y los Siete perecieron. Luego la Bruja Escarlata encontró sus espíritus en una esfera supernatural, donde los derrotaría por segunda vez. **DW**

SIETE DE SALEM
1 Brutacus
2 Hydron
3 Vacío
4 Vértigo
5 Thornn
6 Reptila
7 Gacela





Primera aparición de los Siete de Salem en *Fantastic Four* como oponentes mágicos y diabólicos del grupo basado en la ciencia que lidera Mr. Fantástico.


SANDMAN (*PÁGINA SIGUIENTE*)

SASQUATCH

FICHA

NOMBRE REAL
Walter Langkowski

OCUPACIÓN
Científico, aventurero

BASE
Canadá

ALTURA 3,05 m
PESO 907 kg
OJOS Rojos
PELO Naranja

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #120 (abril, 1979)

PODERES

Posee fuerza superhumana una resistencia al daño enormemente ampliada; es capaz de saltar grandes distancias. Puede alternar entre su forma humana y su cuerpo Sasquatch a voluntad.

SASQUATCH

Inspirado por la metamorfosis en HULK de su colega Bruce Banner, el Dr. Walter Langkowski usó la radiación gamma para convertirse en una criatura gigantesca, peluda y llena de músculos similar al Bigfoot de la leyenda canadiense. Tomando el nombre de Sasquatch, se hizo miembro de ALPHA FLIGHT. A pesar de muchas preocupaciones, incluido el descubrimiento de que su monstruosa forma era la de la Gran Bestia Tanaraq, la resolución de Sasquatch no ha flaqueado nunca, y sigue siendo un pilar del supergrupo canadiense. **TB**

En Alpha Flight, Sasquatch llegó a menudo a las manos con miembros de la Patrulla-X.

SATANA

PRIMERA APARICIÓN *Vampire Tales #2 (octubre, 1973)*
NOMBRE REAL Satana Hellstrom
OCUPACIÓN Heroína **BASE** Móvil
ALTURA 1,70 m **PESO** 54 kg **OJOS** Negros con destellos rojos
PELO Rojo **PODERES** Levitación y poder limitado de invocación; podía alimentarse de almas humanas y proyectar rayos de "fuego infernal".

Hija semihumana del demonio conocido como "Satán", Satana se vio obligada durante un tiempo a vivir como un súcubo, absorbiendo los espíritus de seres humanos para sobrevivir.

Rebelándose frente a ello, se alejó de su padre y empezó a establecer una amistad real y plena de sentido con los humanos, comenzando a apreciar lo que la sociedad humana tenía que ofrecerle. Al saber que el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE) estaba atrapado en la forma de un hombre lobo, y comprendiendo que ello podría tener consecuencias incalculables para la humanidad, Satana decidió rescatarlo. Viajó al plano astral donde el alma de Extraño permanecía prisionera y la liberó. El precio fue su propia vida, pero Extraño juró que nunca olvidaría su sacrificio. **AD**



Sandman

El villano que se escurre entre los dedos de Spidey

Con su capacidad para convertir su cuerpo en granos de arena y remodelarlo a voluntad, el Hombre de Arena ha demostrado ser un peligroso y escurridizo enemigo para Spider-Man, los 4 Fantásticos (Fantastic Four) y Hulk. William Baker nació en una de las zonas más peligrosas de Nueva York, tuvo un mal inicio en la vida. Su padre los abandonó a él y a su madre cuando William tenía tres años, y el niño creció en la pobreza. Aprendió rápidamente a robar y timar.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Amazing Spider-Man Annual #1*** Hombre de Arena, Buitre, Mysterio, Electro, Kraven el Cazador y el Dr. Octopus se reúnen para formar los Seis Siniestros.
- ***Amazing Spider-Man #217-218*** El Hombre de Arena se alía con Hidro-Man, pero un accidente inesperado los mezcla a ambos en una criatura de barro.

SANDMAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre de Arena

NOMBRE REAL
William Baker

OCUPACIÓN
Ex criminal profesional

BASE
Brooklyn, Nueva York

ALTURA 1,85 m
PESO 204 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #4 (septiembre, 1963)

PODERES

Es capaz de convertir todo su cuerpo o parte de él en una sustancia arenosa que puede modelar de cualquier forma. Puede separar los granos de arena de su cuerpo para evitar un ataque, proyectarlos a gran velocidad o endurecerlos en forma de arma superpoderosa.

UNA VIDA DE CRIMEN

William fue expulsado del instituto por aceptar dinero para perder un importante partido de fútbol americano, pero no tardó en encontrar trabajo con un extorsionador. Adoptó el alias "Flint Marko", y triunfó en el submundo criminal de Nueva York.

Tras una detención y una fuga de la cárcel, Marko se dirigió al sur. Estaba en una playa cercana a una zona de pruebas militares, en Georgia, cuando estalló el sistema de refrigeración de un reactor nuclear, dejándolo inconsciente. Al despertar observó que su cuerpo tenía las propiedades de la arena. Complacido con su nueva facultad, se dio el nombre de Hombre de Arena e inició una carrera criminal de envergadura.

Combatió contra Spiderman (su némesis principal) y muchos otros superhéroes. Se alió con el Mago (Wizard), el Trampero (Trapster) y Medusa para formar los 4 Terribles (Frightful Four), y formó equipo con otros cinco enemigos de Spiderman para crear los Seis Siniestros.

El Hombre de Arena puede alterar todo su cuerpo o elegir solo ciertas partes, como en este ejemplo: su brazo derecho ha cambiado mientras que el resto conserva su aspecto humano.



Cuando endurece en un bloque sólido las partículas de arena que componen su cuerpo, el Hombre de Arena tiene una pegada increíblemente poderosa.

¿VILLANO O HÉROE?

Cuando formó equipo con Hidro-Man (Hydro-Man), un accidente hizo que ambos se mezclaran en una única criatura de barro. Tras conseguir liberarse, el Hombre de Arena decidió abandonar el crimen, llegando incluso a ser miembro a prueba de los Vengadores (Avengers) y ayudándolos a derrotar a la hechicera Morgan LeFay. Pero el Mago le lavó el cerebro para hacerle creer que su rechazo del crimen había sido fingido, y así volvió a unirse a los Seis Siniestros. Otro miembro, Veneno (Venom), se enfrentó con él; su mordedura hizo que los granos de arena de su cuerpo se disgregaran, acabando en varias playas de Nueva York.

Durante largo tiempo se creyó que el Hombre de Arena había muerto, pero las partículas de arena dispersas de su cuerpo consiguieron encontrarse entre ellas, y el supervillano ha renacido. MT

SEIS SINIESTROS
1 Hombre de Arena
2 Kraven ***3*** Buitre
4 Veneno ***5*** Spiderman

Sauron

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #59 (agosto, 1969)*
NOMBRE REAL Dr. Karl Lykos
OCUPACIÓN Genetista, hipnoterapeuta
BASE Nueva York; Tierra Salvaje **ALTURA** 2,13 m
PESO 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene
PODERES Absorbe la fuerza vital de sus víctimas para su propio cuerpo. Hipnotiza e induce alucinaciones mediante el contacto ocular.

Cuando era un niño, Karl Lykos participó en una expedición a la Antártida con su padre, durante la que fue mordido por un pterodáctilo de la cercana Tierra Salvaje. A partir de entonces, tuvo que alimentarse de la energía vital de otros para sobrevivir. Ya adulto, trabajó junto al profesor Charles Xavier en el "Proyecto Mutante" pero, tras absorber la energía vital del mutante Kaos (HAVOK), se transformó en una criatura maligna, medio humano, medio pterodáctilo. Adoptó el nombre de Saurón a partir del personaje de *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien, y se hizo enemigo de la Patrulla-X (X-MEN). **MT**



Sawyer, General

PRIMERA APARICIÓN *Sgt. Fury and his Howling Commandos #1 (mayo, 1963)*
NOMBRE REAL Samuel "Happy Sam" Sawyer
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** El Pentágono
ALTURA 1,88 m **PESO** 104 kg **OJOS** Azules **PELO** Gris
PODERES Militar de carrera y experto estratega.

En los albores de la II Guerra Mundial, el capitán "Happy Sam" Sawyer (apodado así porque raramente sonreía) reclutó a Nick Furia (FURY) y su Primer Escuadrón de Ataque para crear un escuadrón especial. Apodados Comandos Aulladores (HOWLING COMMANDOS), se encargarían de las misiones más duras. Sawyer también comandó a los Maulers y a la Docena Mortal. Después de la guerra, ascendió a general. Murió durante una operación contra HYDRA y el BARÓN VON STRUCKER. **TB**

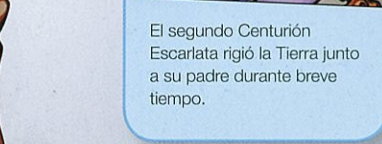
Scarlet Centurion

En cierta versión del año 3000, la Tierra vive una utopía fundada siglos atrás por Nathaniel Richards, padre de Reed Richards (MISTER FANTASTIC). Pero este paraíso no satisface a todo el mundo. Un descendiente lejano de Richards, un hombre conocido en ocasiones como Centurión Escarlata, se siente sofocado por el entorno. Sabedor de que uno de sus ancestros construyó una máquina del tiempo, el Centurión recreó el aparato y sembró el caos a lo largo de múltiples realidades y zonas temporales.

Marcus Kang, hijo del Centurión Escarlata original, compartía el título de su padre y portaba una mortífera alabarda.

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Centurión Escarlata
NOMBRE REAL Nathaniel Richards
OCUPACIÓN Conquistador
BASE Móvil
ALTURA 1,90 m
PESO 104 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño, luego gris
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Annual #2 (septiembre, 1968)*

PODERES Domina abundantes medios técnicos del futuro lejano; viste un traje de combate que lanza rayos eléctricos y conmocionadores; experto viajero temporal.



El segundo Centurión Escarlata rigió la Tierra junto a su padre durante breve tiempo.

Llegado al Antiguo Egipto, el Centurión usó su conocimiento y astucia para convertirse en el faraón Rama-Tut, hasta que los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) lo obligaron a regresar al futuro. Desde entonces, ha adoptado varios nombres en sus constantes esfuerzos por obtener el poder: KANG el Conquistador e Inmortus (IMMORTUS) son dos de ellos.

El antiguo gobernante de la Tierra del siglo XXX ha dirigido dos veces sus ejércitos contra la Tierra del siglo XX, y en ambas ha sido derrotado, por los 4 Fantásticos y por los Vengadores (AVENGERS). Con sus viajes ha provocado la aparición de una serie de realidades alternativas y de versiones de sí mismo, lo que dificulta saber dónde estará ahora. **AD**

Scarlet Spider

NOMBRE ESPAÑOL Araña Escarlata
PRIMERA APARICIÓN (como Araña Escarlata) *Spider-Man #52 (noviembre, 1994)*
NOMBRE REAL Ben Reilly **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 75 kg **OJOS** Avellana
PELO Castaño **PODERES** Fuerza y agilidad superhumanas; capaz de adherirse a las superficies; el sentido arácnido le alerta del peligro. Porta lanzarredes que proyectan telarañas artificiales.

El profesor Miles Warren, criminal conocido como Chacal (JACKAL), creó un clon de Peter Parker, alias SPIDER-MAN. Dotó al clon con los recuerdos de Parker y lo lanzó contra Spiderman. Aparentemente muerto, el clon revivió y vagó por EE UU durante años, llamándose a sí mismo Ben Reilly. En Nueva York se convirtió en héroe enmascarado, la Araña Escarlata. El Duende Verde (GREEN GOBLIN) original manipuló a Parker y a Reilly para hacerle creer que era el Spiderman real, y Reilly llegó a adoptar la identidad enmascarada de Spiderman. Finalmente, el Duende mató a Reilly, y Parker reclamó su identidad. **PS**



SCARLET WITCH

Dueña del "poder del hechizo"



Cuando Magneto rescató a la Bruja Escarlata de una muerte cierta, ella y su hermano Mercurio se unieron a la Hermandad de Mutantes Diabólicos. Hasta muchos años después no supieron que Magneto era en realidad su padre.

Wanda Maximoff es hija de Erik Magnus Lehsherr –más conocido como el criminal mutante MAGNETO– y hermana melliza de Pietro Maximoff, el antiguo vengador Mercurio (QUICKSILVER). Su madre huyó de Magneto estando embarazada y, temiendo que su marido pudiera explotar a sus hijos nonatos, los entregó en adopción.

MARGINADOS SOCIALES

Los hermanos fueron criados por una pareja de gitanos en Transia, país de Europa Oriental, y Wanda no tardó en aprender que podía hacer que sucedieran cosas extrañas. Tras incendiar accidentalmente una casa, estaba a punto de ser lapidada por bruja cuando Magneto llegó a tiempo para salvarla. Sin saber que él era su padre, Wanda y Pietro tomaron identidades enmascaradas y se unieron a su guerra contra la Patrulla-X (X-MEN); luego dejaron a Magneto para unirse a los Vengadores (AVENGERS) a cambio del perdón de sus pasados crímenes. Pese a las objeciones de su hermano, Wanda se sentía atraída por el sintozoide llamado VISION e inició un largo romance con él. Finalmente se casaron y se establecieron en Nueva Jersey.



Visión y la Bruja Escarlata se casaron en la misma ceremonia que Mantis y el cotati.

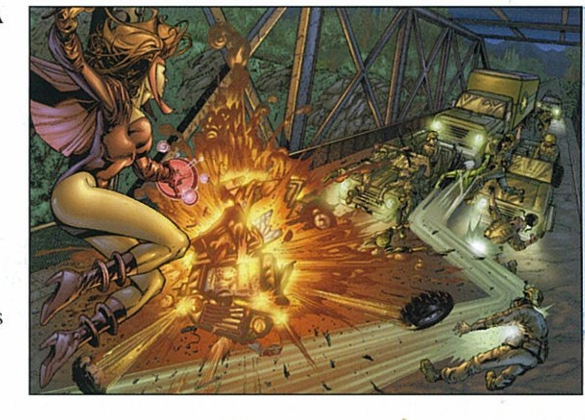
El estudio de la brujería ha ayudado a la Bruja Escarlata a afinar el control sobre sus facultades mutantes.

ALMA ATORMENTADA

Wanda empezó a estudiar magia auténtica, combinándola con sus facultades mutantes naturales. Acabó desarrollando suficiente poder como para derrotar al terrorífico DORMAMMU, hechicero máximo de una dimensión alienígena. Sin embargo, el precio de ese aumento de poder fue terrible, y Wanda empezó a perder su asidero a la realidad. Conjuró hijos imaginarios y experimentó repetidos brotes de locura.

Después de intentar traer una nueva edad dorada a la humanidad apoderándose mentalmente del control de todos los ordenadores de la Tierra, Visión fue desmontado por el gobierno de EE UU. Más tarde, el Dr. PYM y Pantera Negra (BLACK PANTHER) lo reconstruyeron, pero ya nunca volvería a poseer emociones humanas; ni siquiera la capacidad de amar. Su relación con Wanda se vino abajo y acabó rápidamente en divorcio.

La Bruja Escarlata sufrió recientemente otra grave crisis mental, y lanzó un terrorífico ataque contra sus compañeros los Vengadores que finalizó con la destrucción de su mansión y varias trágicas muertes. Luego usó sus poderes para deformar la realidad y eliminar de forma permanente el gen mutante y los subsiguientes poderes de la mayor parte de los mutantes de la Tierra, incluida ella misma. **TD**



A través de gestos y concentración mental, la Bruja Escarlata crea pequeñas bolsas de energía que pueden perturbar la realidad, y puede arrojar esas "esferas-hechizo" contra sus objetivos.



Presa de una crisis nerviosa, la Bruja Escarlata altera la realidad lo suficiente para separar a los Vengadores y eliminar a casi todos los mutantes de la Tierra.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Bruja Escarlata
NOMBRE REAL
Wanda Maximoff; alias Wanda Frank, Wanda Magnus
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Europa

ALTURA 1,70 m
PESO 59 kg
OJOS Azules
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #4 (marzo, 1964)

SCARLET WITCH

PODERES

Poseía la facultad de afectar a los campos de probabilidad para provocar la realización de sucesos poco probables. Podía hacer que los objetos estallaran en llamas, se oxidasen o se deterioraran espontáneamente. Sus "rayos-hechizo" podían desviar objetos en vuelo y afectar a transmisiones o campos de energía. Sin embargo, indicios recientes parecen indicar que ha perdido sus poderes mutantes.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers: The Yesterday Quest (recop.)***
La Bruja Escarlata conoce su auténtico origen.
- ***The Vision and Scarlet Witch #1-12***
Visión y la Bruja abandonan a los Vengadores y se trasladan a los suburbios.
- ***Avengers: Avengers Disassembled (recop.)***
La Bruja enloquece y ataca a los Vengadores, matando a muchos de sus antiguos camaradas.
- ***House Of M (recop.)***
La Bruja Escarlata reestructura la realidad y elimina de la Tierra a casi todos los mutantes.

Schemer

NOMBRE ESPAÑOL Maquinador
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #83 (abril, 1970)*
NOMBRE REAL Richard Fisk
OCUPACIÓN Genio criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,88 m **PESO** 79 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio rojizo
PODERES Tiene la fuerza normal de un hombre que realiza ejercicio moderado regularmente; astuto estratega criminal.



Richard Fisk estaba consagrado a su padre, Wilson, hasta que supo que este era KINGPIN. Destrozado psicológicamente, Richard se hizo él mismo líder criminal en secreto, el Maquinador, para vengarse de su padre. Con esta identidad se ocultaba bajo una máscara que le hacía parecer mucho mayor. Posteriormente pasó a dirigir el fragmento de HYDRA en Las Vegas. Y más adelante aún asumiría dos identidades secretas más, la Rosa (ROSE) original y Rosa Sangrienta. Finalmente fue herido de muerte por su propia madre, Vanessa. **PS**

Scourge

(PÁGINA SIGUIENTE)

Scratch, Nicholas

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #185 (agosto, 1977)*
NOMBRE REAL Nicholas Scratch **OCUPACIÓN** Brujo
BASE Nueva Salem, Colorado **ALTURA** 1,90 m
PESO 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno con mechones blancos
PODERES Posee un conocimiento enciclopédico de los saberes y encantamientos mágicos y un amplio surtido de facultades de hechicería.

Hijo de Agatha Harkness, la bruja que fue institutriz de Franklin RICHARDS, Nicholas Scratch creció para ser el líder de los brujos de Nueva Salem. Convenció a sus seguidores de que Agatha había revelado su existencia al mundo exterior, y de que debía ser ejecutada por dicha traición. Cuando Agatha y Franklin fueron raptados, los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) acudieron a rescatarlos. Scratch y sus más devotos seguidores, los Siete de Salem (SALEM'S SEVEN), buscaron en vano venganza sobre los Fantásticos y Agatha. Actualmente es servidor del demonio DORMAMMU. **TB**

Scorpion

El Dr. Farley Stillwell desarrolló un método para dar a los animales los atributos de otras criaturas. Cuando J. Jonah JAMESON lo averiguó, le pidió a Stillwell que lo probara sobre una cobaya humana, un investigador privado llamado Mac Gargan. El asombroso método de Stillwell dio a Gargan la fuerza y la agilidad de un escorpión. Stillwell le proporcionó además una cola mecánica diseñada especialmente.

Todo tiene un precio, y el coste para Gargan –que ahora se llamaba a sí mismo Escorpión– fue la pérdida de la cordura. Contratado para acabar con SPIDER-MAN, solo el ingenio del trepamuros impidió que fuera derrotado por el enormemente poderoso y vengativo Escorpión. Desde entonces, este se ha convertido en asesino de alquiler, y sus intentos intermitentes de aplastar a Spiderman se han visto repetidamente frustrados.

En épocas recientes, Escorpión se ha convertido en el último supervillano unido al simbionte Veneno (VENOM). Aunque ha tenido que prescindir de la cola, esta evolución le ha hecho más mortífero que nunca. **AD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Escorpión
NOMBRE REAL
MacDonald "Mac" Gargan
OCUPACIÓN
Asesino de alquiler
BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 100 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #20 (enero, 1965)

PODERES
Tiene más fuerza que Spiderman; puede usar la cola mecánica como cachiporra o para impulsarse hasta 9 m en el aire. Además, está equipada con un "aguijón" tóxico y un mecanismo para lanzar descargas eléctricas.



Escorpión controla la cola mediante un enlace cibernético con su propia columna vertebral. Puede lanzar latigazos con ella a 145 km/h.

El traje de malla de acero del Escorpión es a prueba de balas. Cada mano está equipada con pinzas.

SCOURGE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Azote del Hampa

ÁNGEL (Tom Halloway)
Financió a los Azotes del Hampa.

AZOTE I
Mató a tiros al Forzador y empezó a asesinar criminales en todo el país.

AZOTE II
Asesinó a Azote I para evitar que los delatara.

AZOTE III
Dejó el grupo para convertirse en agente de Cráneo Rojo.

AZOTE IV
Mató a Azote II y luego persiguió a Priscilla Lyons, que había dejado el grupo.

AZOTE V (Priscilla Lyons)
Abandonó a los Azotes, incurriendo en su ira.

CAPRICE (Azote VI)
Ama del disfraz, el espionaje, el lavado de cerebro y los interrogatorios.

MANCHA DE SANGRE (Azote VII)
Señor del combate con armas y sin ellas.

DOMINÓ (Dunsinane)
Posee conocimiento enciclopédico de cada héroe o villano disfrazado y de cada organización.

PRIMERA APARICIÓN
Iron Man #194 (mayo, 1985)

SCOURGE

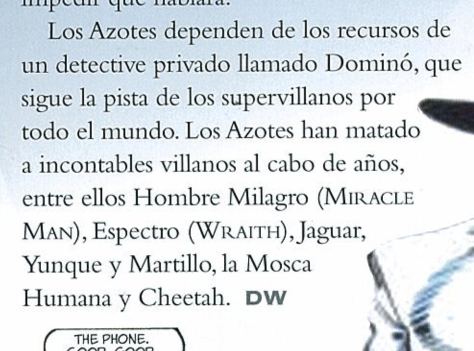
El Azote original era hermano del criminal conocido como Forzador. Indignado por la conducta criminal de su hermano, Azote consiguió un arma, se disfrazó de anciana y mató a tiros al Forzador. Entonces empezó su obsesión por recorrer EE UU disfrazado, eliminando sin piedad a cualquier criminal. Cada vez que disparaba contra uno, gritaba: "¡Se ha hecho justicia!".



Conocidos como Azote del Hampa, los Azotes estaban decididos a librar de crímenes al mundo.

Este Azote original fue capturado por el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), pero antes de que el Capitán lo pusiera a disposición de las autoridades, Azote fue asesinado por un agresor oculto, quien también gritó "¡Se ha hecho justicia!", y que se convirtió en el nuevo Azote. A lo largo de los años, cada Azote ha sido asesinado por el siguiente para impedir que hablara.

Los Azotes dependen de los recursos de un detective privado llamado Dominó, que sigue la pista de los supervillanos por todo el mundo. Los Azotes han matado a incontables villanos al cabo de años, entre ellos Hombre Milagro (MIRACLE MAN), Espectro (WRAITH), Jaguar, Yunque y Martillo, la Mosca Humana y Cheetah. **DW**





Oculto en su escondrijo móvil, Azote recibe una llamada de videófono. Solo puede significar una cosa: ¡Algún supervillano está maduro para ser desplumado!

Azote se pone una máscara y una peluca rubia antes de hablar con su informante, Dominó.

SCREAM

NOMBRE ESPAÑOL Grito
PRIMERA APARICIÓN *Venom: Lethal Protector #4 (mayo 1993)*
NOMBRE REAL Donna (resto no revelado)
OCUPACIÓN Villana **BASE** Móvil **ALTURA** 1,80 m
PESO 60 kg **OJOS** Blancos (sin pupila) **PELO** Rojo
PODERES El simbionte le proporciona fuerza, velocidad y resistencia aumentadas. Sus cabellos prensiles pueden transformarse en armas mortales.



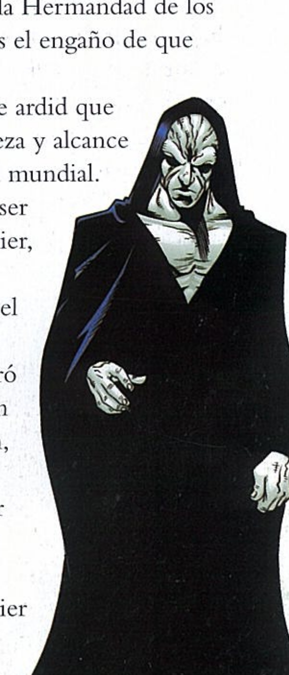
Los investigadores del laboratorio Life Foundation intentaron replicar el proceso que había dado origen a Matanza (CARNAGE) vinculando a cinco trabajadores con simbiontes alienígenas. Uno de los sujetos, una mujer de mente frágil llamada Donna, fue sumida en la locura total debido al proceso. Los cinco sujetos de prueba buscaron a Veneno (VENOM) para que los ayudara a controlar a sus simbiontes, pero Donna mató a sus compañeros híbridos.

Adoptando a veces el nombre clave de Grito, ha peleado por adaptarse a su nueva vida y se ha convertido en un personaje más compasivo. **DW**

SCRIER, THE

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #394 (octubre, 1994)*
NOMBRE REAL No aplicable (se descubrió que es una organización)
OCUPACIÓN Culto criminal **BASE** No revelada
ALTURA/PESO/OJOS/PELO No aplicables
PODERES Cada miembro de Scrier es un combatiente formidable. Además, el culto tiene acceso a un arsenal de gran sofisticación.

Vestidos con idéntico atavío, la Hermandad de los Scrier mantuvo durante siglos el engaño de que Scrier era un solo individuo.



Se trataba de un inteligente ardid que ocultaba la verdadera naturaleza y alcance de esta organización criminal mundial. Unida por la adoración a un ser divino, llamado él mismo Scrier, la Hermandad se hizo especialmente poderosa bajo el mando de un nuevo y misterioso líder que concentró las energías de la organización contra SPIDER-MAN y su clon, Ben Reilly.

Este nuevo líder resultó ser Norman Osborn (*ver* GREEN GOBLIN). Tras la derrota de Osborn, el destino de los Scrier ha resultado incierto. **AD**

SENTINELS

Robots cazamutantes de enorme poder

SENTINELS

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Centinelas

MODELO MARK V

ALTURA 6 m

PESO (incluido combustible)
3.357 kg

CARGA MÁXIMA 907 kg

VELOCIDAD MÁXIMA EN VUELO
(nivel del mar) 965 km/h

TECHO DE SERVICIO
3.000 m

VELOCIDAD MÁXIMA EN ASCENSO
137 m por segundo

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #14 (noviembre, 1965)

PODERES

La mayoría de los Centinelas poseen fuerza superhumana y unidades de propulsión en los pies que les permiten volar; pueden disparar rayos láser y de electrones por ojos y manos. Los centinelas Mark II pueden adaptarse para contrarrestar a cualquier oponente.

El Dr. Bolívar Trask introdujo a los Centinelas en el mundo de la TV en directo.

Los Centinelas fueron creados por el Dr. Bolívar Trask para combatir a los mutantes superhumanos. Trask estaba convencido de que la raza mutante que se estaba desarrollando buscaría conquistar al resto de la humanidad. Por ello organizó el primer equipo de científicos e ingenieros que construiría los primeros modelos Mark I.

AL MANDO

Sin embargo, y a pesar de estar diseñados para proteger a la humanidad, los Centinelas decidieron hacerse con el control de la raza humana. Raptaron a Trask y el Centinela líder, Molde Maestro, le ordenó crear un ejército de Centinelas para conquistar el planeta. La Patrulla-X (X-MEN) los combatió y Trask, dándose cuenta de que no todos los mutantes eran una amenaza para la humanidad, murió destruyendo a Molde Maestro y a varios Centinelas más.

Larry, hijo de Trask, culpó a los mutantes de la muerte de su padre, y supervisó la creación de los Centinelas Mark II. Sin embargo, al reconocer al propio Larry como un mutante, los Centinelas se volvieron contra él.

Entonces el gobierno se apoderó del diseño de los Centinelas, y el Dr. Steven Lang construyó los Mark III; pero tanto él como los robots fueron destruidos en combate por la Patrulla-X.



Siguiendo solo su propia lógica, los Centinelas se han vuelto repetidamente contra sus amos humanos, así como contra los mutantes.

Después de que unos terroristas mutantes intentaran asesinar al senador Robert KELLY, el presidente inició el "Proyecto Despertar". Industrias Shaw contruyeron Centinelas para combatir las amenazas mutantes a la seguridad nacional.

La malvada gemela de Xavier, Cassandra Nova, usó Megacentinelas para arrasar Genosha, una nación con mayoría de población mutante. También diseñó Nanocentinelas, que atacaban el flujo sanguíneo de diversos mutantes.

Recientemente, el gobierno creó el Escuadrón Uno de Centinelas, dirigido por la Dra. Valerie COOPER y James Rhodes (WAR MACHINE), para defenderse contra las amenazas superhumanas. **PS**

El Centinela Bastión creó ciborgs conocidos como Centinelas Prime que podían pasar por humanos.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***X-Men Vol. 1 #14-16*** El Dr. Bolívar Trask crea a los robots Centinelas originales. Los introduce en la televisión… y ellos no tardan en capturarlo.
- ***X-Men Vol. 1 #57-59*** Los Centinelas Mark II de Larry Trask capturan y encarcelan mutantes.
- ***Uncanny X-Men #141-142*** En la saga "Días del futuro pasado", ubicada en una realidad alternativa, los Centinelas gobiernan EE UU.

SENTRY

NOMBRE ESPAÑOL Vigía

PRIMERA APARICIÓN *Sentry #1 (septiembre, 2000)*

NOMBRE REAL Robert Reynolds

OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Torre de la Vigilancia

ALTURA 1,88 m **PESO** 91 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio

PODERES Un suero especial le proporciona superfuerza, velocidad e invulnerabilidad. Puede volar y controla la luz.



Robert Reynolds fue una vez el gran superhéroe conocido como Vigía, pero todo recuerdo de sus hazañas fue borrado del mundo… y de su mente. Una noche, de repente, estos recuerdos empezaron a filtrarse de vuelta a su consciencia. Recuperando un frasco oculto en su biblioteca, Reynolds bebió el suero que contenía. Su cuerpo fue surcado por una extraña energía, y se transformó una vez más en el Vigía. Recordó que tenía un mortal enemigo llamado el Vacío, y a la vez sintió que este estaba a punto de ser una amenaza de nuevo. Recabando la ayuda de héroes junto a los que había luchado en el pasado, entre ellos SPIDER-MAN y los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), Vigía se dispuso a combatir al Vacío. **MT**

SERSI

Sersi es un miembro de los eternos (ETERNALS), que inspiró la leyenda de Circe en la *Odisea* de Homero y que se mezcló con otros personajes históricos como MERLÍN y Arturo PENDRAGON. Tiene gran reputación de coqueta, pero también ha probado su valía durante las luchas de los eternos contra los desviantes. Se unió a los Vengadores (AVENGERS) a petición del Capitán América (CAPTAIN AMERICA) pero, bajo la influencia de PROCTOR, acabó luchando contra sus compañeros. Marchó en busca de penitencia a una realidad alternativa en compañía de su amante, el Caballero Negro (BLACK KNIGHT). Ambos lucharon contra LOKI por el control de las Gemas del Infinito, y Sersi se unió a los Héroes de Alquiler a su regreso a la Tierra principal. **DW**

La traviesa personalidad de Sersi puede irritar a algunos, y es una coqueta incorregible en presencia de hombres atractivos.

SERSI

FICHA

NOMBRE REAL
Sersi

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Nueva York

ALTURA 1,75 m
PESO 64 kg
OJOS Azules
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales Vol. 1 #109 (junio, 1963)

PODERES

Poderosa hechicera, puede liberar energía cósmica, crear ilusiones y transmutar la materia. Capaz de volar y prácticamente inmortal.



Sersi tiene enormes y avanzados poderes de transmutación.

SERPENT SOCIETY

SOCIEDAD SERPIENTE
1 Víbora Mortal
2 Cascabel
3 Boa
4 Iguana

Antiguamente localizada en un sanatorio mental abandonado en el estado de Nueva York, y ahora en una ubicación secreta, la Sociedad Serpiente es una organización criminal cuyos miembros basan sus identidades disfrazadas en las serpientes. Fue fundada por Crótalo, y usa el crimen como un negocio. El líder asigna miembros específicos a cada trabajo y les proporciona un plan detallado. Un porcentaje del pago por cada trabajo se destina a costes de administración, gastos fijos y honorarios legales. Los miembros pueden tener trabajos al margen, pero deben aportar un porcentaje de los mismos a la Sociedad. A cambio, cada uno dispone de seguro médico, representación legal y un lugar de residencia. La formación de la Sociedad ha ido cambiando con el tiempo. **TD**



SERPENT SOCIETY

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Sociedad Serpiente

MIEMBROS CLAVE
COBRA (Klaus Voorhees) Superflexible.
CRÓTALO (Seth Voalkner) Viaje interdimensional.
ANACONDA (Blanche Sitznislki) Alarga los miembros; anfibia.
ÁSPID ("Cleo" Nefertiti) Campos de energía; lanza rayos tóxicos.
MAMBA NEGRA (Tanya Sealy) Hipnotismo; proyecta nubes de fuerza oscura.
BOA CONSTRICTOR (Quincy McIver) Aplasta a los enemigos con la cola.
BOA Mandíbulas biónicas.
CASCABEL (Gustav Krueger) Cola biónica que genera ondas de choque sónicas.

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #310 (octubre, 1985)

Aunque raramente mezclan negocios y venganza, la Sociedad Serpiente ha hecho frecuentes excepciones con el Capitán América.

SHADOW KING

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Rey Sombra

NOMBRE REAL
Amahl Farouk

OCUPACIÓN
Criminal

BASE
Varias

ALTURA Varias
PESO Varios
OJOS Varios
PELO Varios

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #117 (enero, 1979)

PODERES
Entidad compuesta exclusivamente de poder psiónico malevolente, el Rey Sombra puede poseer a otros, doblegándolos a su voluntad. También posee diversas facultades telepáticas y telequinésicas.

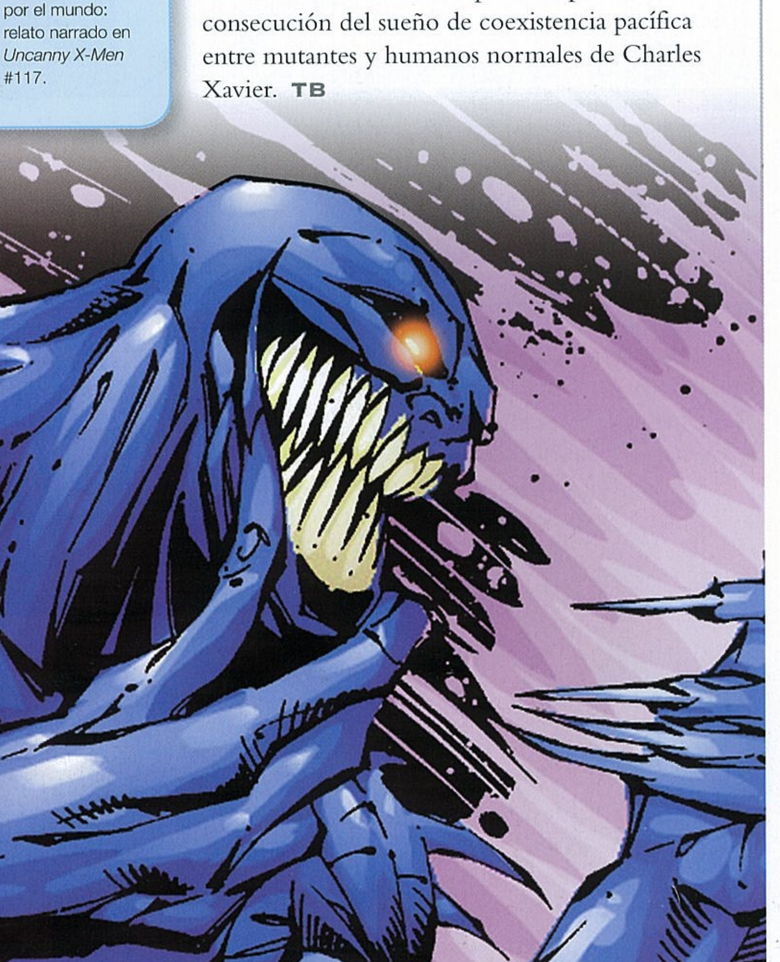
SHADOW KING

Amahl Farouk fue el primer mutante malvado encontrado por Charles Xavier (PROFESSOR X), el hombre que algún día formaría la Patrulla-X (X-MEN). Farouk era un señor del crimen en El Cairo (Egipto) que usaba sus dones mutantes de telepatía y telequinesis para forjarse un imperio del hampa a su medida. Pero Xavier, creyendo que los mutantes tenían el deber de usar sus poderes para el bien, se opuso a Farouk, y ambos se enfrentaron en duelo psíquico. El combate acabó con la derrota de Farouk y la muerte de su cuerpo físico. Pero sobrevivió en el plano astral y se convirtió en el Rey Sombra, un maligno espíritu posesor atraído por el dolor y el sufrimiento. Aparte de los poderes de telepatía y telequinesis, el Rey Sombra es capaz de habitar las psiques de los demás, doblegándolos a su voluntad y usándolos como marionetas. Peligro constante para la Patrulla-X, a la que odia debido a su asociación con Xavier, ha sido derrotado pero nunca destruido, y sigue siendo una amenaza omnipresente para la consecución del sueño de coexistencia pacífica entre mutantes y humanos normales de Charles Xavier. **TB**



Amahl Farouk se hizo el amo del hampa de El Cairo mediante sus poderes telepáticos.

El Rey Sombra fue el primer mutante localizado por el Profesor X cuando este vagaba por el mundo: relato narrado en *Uncanny X-Men* #117.



SHADOWMASTERS

PRIMERA APARICIÓN *Shadowmasters #1 (octubre, 1989)*
FORMACIÓN Sojin Ezaki (fallecido), Yuriko Ezaki, Phillip Richards
PODERES Maestros de ninjutsu.

Demostrando sus habilidades marciales, Phillip Richards maneja una espada *katana* y un cuchillo *shoge*.

Los Shadowmasters originales eran practicantes expertos del arte marcial ninjutsu que habían protegido la provincia japonesa de Iga durante siglos. Al acabar la II Guerra Mundial, el capitán del ejército de EE UU James Richards trabó amistad con Shigeru Ezaki, uno de los últimos Shadowmasters. Juntos se opusieron a los soldados japoneses renegados. Ezaki entrenó a sus hijos Sojin y Yuriko, y a Phillip, hijo de Richards, en este arte marcial. Los renegados formaron la Sociedad Amanecer, asesinaron a James Richards y aparentemente también a Shigeru Ezaki. Desde entonces, el hijo de Richards y los de Ezaki, nombrados nuevos Shadowmasters, han luchado contra la Sociedad, ahora renombrada Sol Eterno. **PS**

SHALLA BAL

PRIMERA APARICIÓN *Silver Surfer #1 (agosto, 1968)*
NOMBRE REAL Shalla-Bal
OCUPACIÓN Emperatriz del planeta Zenn-La **BASE** Zenn-La
ALTURA 1,75 m **PESO** 57 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Nacida sin poderes especiales, fue más adelante investida con el poder de devolver la vida al suelo de Zenn-La después de que el planeta fuera devastado por Galactus.



Shalla-Bal es miembro de una raza alienígena, los zennlavianos. Fue separada de su amado, Norrin Radd, cuando él hizo un trato con el devorador de mundos GALACTUS, que había amenazado con destruir Zenn-La. Radd ofreció convertirse en Estela Plateada (SILVER SURFER) y servir a Galactus si este ignoraba Zenn-La, y Galactus aceptó. Estela Plateada viajó por el universo durante años, reconociendo planetas deshabitados para que Galactus los consumiera. Cuando finalmente decidió abandonar al devoramundos y quedarse en la Tierra, Shalla-Bal resultó alcanzada en su forcejeo con MEPHISTO.

Luego Galactus regresó para consumir Zenn-La en venganza por la traición de Estela Plateada. Cuando Estela otorgó a Shalla-Bal el poder de restaurar la vida en Zenn-La, ella fue nombrada emperatriz, y hoy sigue siéndolo. **AD**

Shaman

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #120 (abril, 1979)*
NOMBRE REAL Michael Twoyoungmen
OCUPACIÓN Chamán, superhéroe **BASE** Móvil
ALTURA 1,77 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Vastos poderes mágicos. Capaz de lanzar rayos de energía, cambiar de apariencia, controlar el clima, levitar y teleportarse. Sus poderes se concentran a través del uso de su bolsa mágica.

Michael Twoyoungmen era un cirujano canadiense que aceptó su herencia como chamán nativo americano tras la muerte de su esposa por cáncer. El espíritu de su abuelo lo adiestró en el uso de la magia, y él ayudó a la diosa del norte a dar a luz a su hija, Narya.

Twoyoungmen y Narya adoptaron los nombres de Shamán y Ave Nevada (Snowbird) y se unieron al grupo de superhéroes canadienses Alpha Flight. Elizabeth, la hija de Shamán, es conocida como Talismán, identidad adoptada durante un breve tiempo por el propio Shamán. **DW**



Shamán tiene la facultad mística de comunicarse con los espíritus de la Tierra, lo que le confiere vastos poderes para alterar el tiempo y la naturaleza de la realidad.

Shanna the She-Devil

NOMBRE ESPAÑOL Shanna la Diablesa
PRIMERA APARICIÓN *Shanna the She-Devil #1 (diciembre, 1972)*
NOMBRE REAL Shanna O'Hara Plunder
OCUPACIÓN Veterinaria y aventurera **BASE** Tierra Salvaje
ALTURA 1,77 m **PESO** 64 kg **OJOS** Avellana **PELO** Rubio rojizo
PODERES Veterinaria especializada en animales salvajes; extraordinaria gimnasta y atleta; soberbias facultades como cazadora y recolectora.

Shanna O'Hara, quien durante muchos evitó todo contacto humano, vive con su marido y su hijo en la Tierra Salvaje. Hija de un hombre de negocios estadounidense, Shanna creció en EE UU, y trabajó en un zoo de Nueva York. Furiosa cuando un francotirador mató despreocupadamente a casi todos los grandes felinos del zoo, decidió devolver a los animales supervivientes a África y vivir con ellos en la naturaleza.

Su vida no siempre fue fácil. Perdió a sus amigos y a su padre a manos de organizaciones criminales, y tuvo que aliarse con Daredevil para derrotarlas antes de encontrar la felicidad en una nueva familia. **AD**

Shang-Chi



Shang-Chi

FICHA
NOMBRE REAL
Shang-Chi
OCUPACIÓN
Ex agente secreto, pescador
BASE
Antes santuario de Fu Manchú en Honan, China; móvil por un tiempo; luego Yang Yin, China

ALTURA 1,77 m
PESO 79 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Special Marvel Edition #15 (1973)

PODERES
Es el mayor maestro vivo de kung fu. También es experto en muchas otras disciplinas físicas y mentales. Aunque no tiene poderes superhumanos, ha derrotado a enemigos con superpoderes.

Así aparece Shang-Chi en la serie Ultimates.

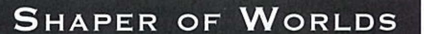
La pasión alimentada por la venganza contra su padre, unida a sus asombrosas habilidades marciales, hacen de Shang-Chi un adversario casi imparable para sus oponentes.

Shang-Chi nació en China, hijo de un poderoso criminal internacional llamado Fu Manchú. Formado en artes mentales y marciales desde corta edad en el santuario de Fu Manchú, Shang-Chi fue un alumno brillante que crecía ignorante de que su padre era un criminal despiadado.

Al cumplir los 19 años, su padre lo envió en una misión de asesinato. Creyendo que era un hombre bueno, el chico asumió que los enemigos de su padre debían ser malvados, así que fue de buena gana. Pero cuando la madre de Shang-Chi le reveló la verdad sobre su padre, se sintió traicionado por él y juró destruirlo y hundir su imperio criminal. Se inició así un juego del gato y el ratón entre Shang-Chi y Fu Manchú.

Finalmente acabó descubriéndose que Shang-Chi tenía un hermano gemelo, su clon en realidad. **MT**

Este fue el primer número con el nombre de Shang-Chi en el título.



Shaper of Worlds

NOMBRE ESPAÑOL Conformador de Mundos
PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk #155 (septiembre, 1972)*
NOMBRE REAL No revelado; tal vez inaplicable
OCUPACIÓN Manipulador de la realidad **BASE** El universo conocido
ALTURA 5,5 m **PESO** 5,6 t **OJOS** Azules **PELO** No tiene
PODERES Reestructura bolsillos de realidad y reordena la estructura molecular de objetos y seres vivos. Se teleporta y percibe los sueños e imaginaciones de otros.

El Conformador de Mundos fue creado en el imperio skrull como un Cubo Cósmico, un objeto que podía alterar la realidad de acuerdo con los pensamientos de quien lo portara. Con el tiempo, el Cubo desarrolló consciencia y tomó la forma de un skrull cuya parte inferior era una pirámide truncada dotada de bandas de rodadura. El Conformador deseaba usar sus poderes para reestructurar la realidad, pero su imaginación era poco creativa; por eso buscaba a quienes pudieran proporcionarle sueños e ideas imaginativas con los que trabajar. **PS**

Shatterstar

NOMBRE ESPAÑOL Estrella Rota
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants Vol. 1 #99 (marzo, 1991)*
NOMBRE REAL Benjamin Russell **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Instituto Xavier, Salem Center, Nueva York
ALTURA 1,90 m **PESO** 89 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Modificado genéticamente para aumentar su fuerza, velocidad y energía; convierte las frecuencias sónicas en ondas de choque vibratorias que canaliza a través de sus armas.

Nacido hace un siglo en el futuro de una línea temporal alternativa del planeta extradimensional Mundomojo, Estrella Rota fue alterado genéticamente para servir como guerrero en la arena. Escapó y se unió al Grupo Alianza, que estaba tratando de derrocar al gobierno de Mundomojo. Luego viajó a la Tierra del pasado y se alió con Cable para convertirse en miembro fundador de Fuerza-X (X-Force). Fue mortalmente herido en combate, y Longshot transfirió su consciencia al cuerpo en coma de un mutante llamado Benjamin Russell. **TD**

Shaw, Sebastian

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #130 (febrero, 1980)*
NOMBRE REAL Sebastian Shaw
OCUPACIÓN Presidente de Industrias Shaw, Inc.
BASE En todo el mundo; Club Fuego Infernal, Nueva York
ALTURA 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Negros **PELO** Gris
PODERES El poder mutante de absorber la energía cinética aumenta su fuerza, velocidad y energía. También puede absorber energía eléctrica.

Aunque nació pobre, la brillante mente para los negocios de Sebastian Shaw hizo que a los 20 años ya fuera millonario. Director de Industrias Shaw, fue invitado a unirse al Club Fuego Infernal (Hellfire Club), un club de élite para ricos y poderosos. Shaw accedió al Consejo de los Elegidos del club, que proyectaba en secreto la obtención del dominio mundial. Haciéndose con el poder del Consejo y convertido en el Rey Negro, cambió su nombre por el de Círculo Interno y formó alianza con la mutante Emma Frost, la Reina Blanca, para crear en secreto Centinelas (Sentinels) cazamutantes. **MT**

She-Hulk
(página siguiente)

She-Thing

Hija de un militar de carrera del ejército de EE UU, Sharon Ventura trabajó en diversas profesiones que le permitieron hacer uso de sus capacidades atléticas. Trabajaba como motorista acrobática con los Pilotos del Trueno cuando conoció a Ben Grimm, la Cosa (Thing) de los 4 Fantásticos (Fantastic Four), que se sintió inmediatamente atraído por ella.

Posteriormente, Sharon aceptó unirse a las Luchadoras, un equipo de lucha libre profesional formado por mujeres superhumanas. Trabajando para el Agente de Poder (Power Broker), el Dr. Karl Malus aumentó la fuerza de Ventura a un nivel superhumano. Como Luchadora, adoptó una identidad enmascarada, convirtiéndose en la segunda Ms. Marvel. Fue ayudada por la Cosa a combatir a las Luchadoras cuando estas se volvieron contra ella.



FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Mujer Cosa
NOMBRE REAL Sharon Ventura
OCUPACIÓN Aventurera
BASE Móvil
ALTURA 1,83 m
PESO 154 kg
OJOS Azules
PELO No tiene
PRIMERA APARICIÓN *The Thing #27 (septiembre, 1985)*

PODERES Era una soberbia atleta y una audaz doble de cine, motorista y eficiente luchadora. Como Cosa, poseía fuerza y resistencia superhumanas.

Cuando Reed y Susan Richards abandonaron temporalmente los 4 Fantásticos, Ben Grimm invitó a Sharon a unirse al grupo como Ms. Marvel. Poco después se convertiría en la Mujer Cosa.

Más tarde, aceptó la oferta de la Cosa para unirse a los 4 Fantásticos. Durante una misión en el espacio, Ventura quedó expuesta a rayos cósmicos que la mutaron en una versión femenina de la Cosa. Su aspecto humano le sería después devuelto por el Dr. Muerte (Doctor Doom).

Posteriormente volvería a mutar en una versión aún más grotesca de la Cosa. Aun peor, su intelecto empezó a deteriorarse. Como Mujer Cosa, llegó incluso a unirse temporalmente a los 4 Terribles (Frightful Four) del Mago (Wizard), y a combatir a sus antiguos amigos, los 4 Fantásticos.

Aún está por ver si la Mujer Cosa demostrará finalmente ser heroína o villana. **PS**

She-Hulk

Abogada y luchadora de piel verde contra el crimen

Llevada a la locura por la magia del caos de Bruja Escarlata en *Vengadores Desunidos.*

Prima de Bruce Banner, el que un día se convertiría en Hulk, Jennifer Walters perseguía el sueño de convertirse en abogada de éxito. Tiroteada por unos criminales a cuyo jefe estaba procesando, Jennifer recibió una transfusión de sangre de su primo, que le salvó la vida. Pero la introducción de sangre irradiada con rayos gamma tuvo en el organismo de Jennifer un efecto similar al experimentado por el propio Bruce: la parte reprimida de su personalidad empezó a manifestarse en forma de mole de piel verde: ¡la salvaje Hulka!



Hulka fue uno de los últimos personajes creados por Stan Lee.

She-Hulk

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hulka

NOMBRE REAL
Jennifer Walters

OCUPACIÓN
Abogada

BASE
Bufete de Goodman, Liebre, Kutzburg & Holliway

ALTURA 2,01 m
PESO 295 kg
OJOS Verdes
PELO Verde (Hulka); castaño (Jennifer Walters)

PRIMERA APARICIÓN
The Savage She-Hulk #1 (febrero, 1980)



PODERES

Como Hulka, posee fuerza y resistencia superhumanas; puede soportar temperaturas extremas y su piel es sumamente resistente al daño.

Libre y salvaje

Al principio Jennifer mantuvo en secreto su personaje dual de Hulka. Pero con el tiempo observó que disfrutaba siendo Hulka quien, aunque indudablemente extrovertida, estaba mucho más controlada que el violento álter ego de su primo. Empezó a pasar más y más tiempo como Hulka, usando su fuerza gamma ampliada para combatir a los villanos, tanto a solas como acompañada por otros campeones superhumanos. Finalmente, le ofrecieron incorporarse a los Vengadores (Avengers).

Posteriormente, transportada junto a otros compañeros vengadores al Planeta de Batalla creado por el Todopoderoso (Beyonder), Hulka luchó en las Guerras Secretas al lado de otros importantes superhéroes. Una vez resuelto el conflicto, la Cosa (Thing) anunció que pretendía quedarse en Planeta de Batalla, y pidió a Hulka que ocupase su lugar en los 4 Fantásticos (Fantastic Four), lo cual hizo durante un tiempo, llegando a convertirse en una más de la familia. Durante su estancia con los 4F, abandonó su identidad como Jennifer Walters, manteniendo la forma de Hulka en todo momento.

Mediadora legal

Sin embargo, la alborotadora personalidad de Hulka iba a crearle problemas, y se le pidió que abandonara la mansión de los Vengadores. En este momento bajo de su vida, fue reclutada por el bufete de Goodman, Lieber, Kurtzburg & Holliway, una firma especializada en legislación superhumana: litigios que implicaban lo extraordinario. Pero la condición para obtener el empleo era que debía desempeñarlo en su estado humano normal, y no como Hulka.

Y fue como abogada en el bufete cuando Hulka encontró realmente su lugar, usando sus conocimientos legales para tratar casos que implicaban fantasmas, viajes en el tiempo y esferas extradimensionales, a la vez que empleaba su fuerza y poder como Hulka para combatir cualquier amenaza que pudiera derivarse de esos casos. **TB**

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Fantastic Four #265*** Reemplaza a la Cosa como miembro de los 4 Fantásticos.
- ***Avengers Vol. 3 #72-75*** Al perder el control sobre sus transformaciones es perseguida por sus compañeros y por su primo, Hulk.
- ***She-Hulk #2*** Se une al bufete Goodman, Lieber, Kurtzburg & Holliway para asuntos superhumanos.



Como Jennifer Walters, Hulka sigue practicando la abogacía en la firma Goodman, Lieber, Kurtzburg & Holliway.

SHI'AR

Raza alienígena constructora de imperios

SHI'AR

FICHA

NOMBRE

SHI'AR

Fuerza y resistencia aumentadas

BASE

Chandilar (Nido del Águila), galaxia Shi'ar

PRIMERA APARICIÓN

Uncanny X-Men Vol. 1 #97 (febrero, 1976)

IMPERIAL GUARD

GUARDIA IMPERIAL MIEMBROS Y PODERES

GLADIADOR (líder) Vuelo, fuerza y velocidad aumentadas, casi invulnerable; visión quemadora.

ASTRA Entra en fase a través de objetos sólidos.

ELECTRÓN Poder sobre la electricidad y el magnetismo.

COLMILLO (fallecido) Fuerza, velocidad y sentidos aumentados; garras cortantes.

DUENDE/METAMORFO (fallecido) Puede adoptar cualquier forma.

IMPULSO/PÚLSAR Cuerpo formado de energía que puede liberar como fuerza conmocionadora.

ENANA/CENTELLA Puede reducirse a un tamaña diminuto.

MAGIA Facultad de invocar ilusiones.

MENTOR Inteligencia de genio y velocidad de cálculo acelerada.

ORÁCULO Telepatía, precognición, lanza rayos mentales.

QUASAR/NEUTRÓN Fuerza aumentada y resistencia al daño.

RAYO ESTELAR Vuelo, proyección de energía.

PEGADOR Fuerza aumentada.

TEMPESTAD Libera rayos eléctricos.

TITÁN Puede crecer a un tamaño gigantesco.

BASE

Chandilar

PRIMERA APARICIÓN

Uncanny X-Men Vol. 1 #107 (octubre, 1977)



El Majestor D'ken no logró mantenerse en el trono shi'ar.

La raza alienígena shi'ar, descendiente de los avianos, luce generalmente cabellos emplumados y en ocasiones alas vestigiales. A diferencia del rival imperio skrull, el shi'ar se compone de un mosaico de especies alienígenas, cada una incorporada al imperio a través de tratados o por la fuerza. El imperio es gobernado por un Majestor o una Majestrix, supervisado por el Alto Consejo y bajo la protección del Cuerpo de Élite de la Guardia Imperial.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Uncanny X-Men #107-109***
La Patrulla-X combate a la Guardia Imperial shi'ar en una pelea que implica a D'ken, Lilandra y el cristal M'krann.
- ***New X-Men #118-126***
El arco argumental "Imperial" presenta a Cassandra Nova, la villana gemela del Profesor-X, activando un plan para arruinar el imperio shi'ar.

REINO CRUEL

Los shi'ar son agresivos en cuanto a la absorción de otras culturas en su imperio, y los recién incorporados raramente obtienen los mismos derechos que los propios shi'ar. La Majestrix Lilandra hizo progresos para revocar esa desigualdad, pero bajo el liderazgo del Majestor D'ken, el cruel tratamiento dado a los esclavos alienígenas desencadenó la formación de los piratas llamados Saqueadores Estelares.

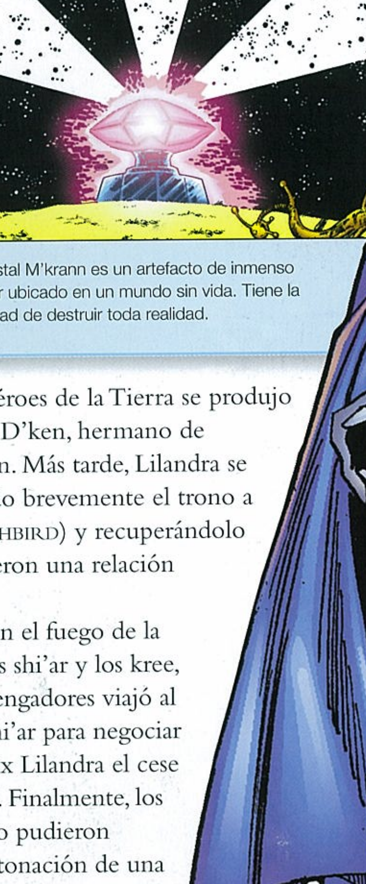


El cristal M'krann es un artefacto de inmenso poder ubicado en un mundo sin vida. Tiene la facultad de destruir toda realidad.

El primer contacto entre los shi'ar y los héroes de la Tierra se produjo cuando la Patrulla-X (X-MEN) impidió que D'ken, hermano de Lilandra, utilizara el poderoso cristal M'krann. Más tarde, Lilandra se alzaría Majestrix del imperio shi'ar, perdiendo brevemente el trono a manos de su hermana Ave de Muerte (DEATHBIRD) y recuperándolo de nuevo. Lilandra y el Profesor-X mantuvieron una relación sentimental durante años.

Cuando agentes encubiertos skrull avivaron el fuego de la guerra entre los shi'ar y los kree, un grupo de Vengadores viajó al planeta natal shi'ar para negociar con la Majestrix Lilandra el cese de hostilidades. Finalmente, los Vengadores no pudieron impedir la detonación de una nega-bomba, un arma shi'ar que exterminó a más del 90 por ciento de la población kree. Más adelante, se haría evidente que la Inteligencia Suprema kree había guiado la creación de la nega-bomba en un intento de acelerar la evolución kree. Los shi'ar ganaron la guerra, y se anexionaron enormes franjas del devastado imperio kree. Durante un tiempo, Ave de Muerte fue virreina de los territorios conquistados.

La maligna controladora de mentes Cassandra Nova usurpó recientemente la identidad de Lilandra, incitando la violencia entre los shi'ar y la Patrulla-X de la Tierra hasta que sus manejos fueron desvelados. **DW**





La Patrulla-X ha sido aliada incondicional de Lilandra gracias a su relación sentimental con Charles Xavier.

LA GUARDIA IMPERIAL

El Cuerpo de Élite de la Guardia Imperial shi'ar, también conocido como Élite Superguardiana, es el protector del Majestor o la Majestrix del imperio shi'ar. La mayoría de sus miembros no son shi'ar: más bien son una muestra representativa de culturas procedentes de la mezcla multirracial comprendida en el imperio. Habitualmente, cada miembro tiene un superpoder distintivo que añade un componente necesario a la fuerza global del grupo.

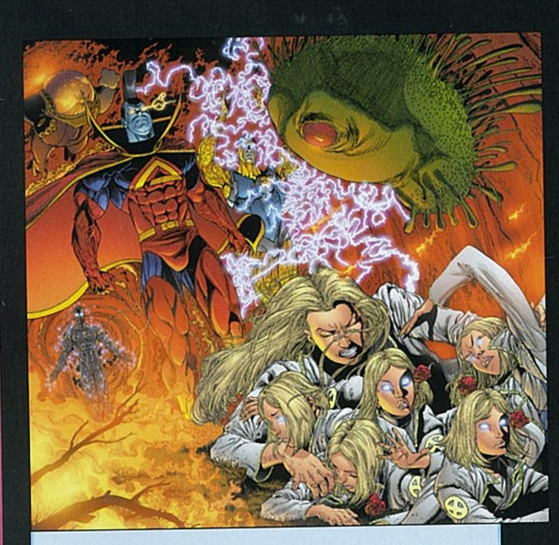
Su líder, llamado pretor, es actualmente el poderoso strontiano llamado Gladiador. La Guardia tiene también una división secundaria de mayor tamaño, los Fronterizos, encargados de hacer cumplir la leyes locales en los planetas miembros.

El primer conflicto de la Guardia Imperial con habitantes de la Tierra se produjo cuando la Patrulla-X siguió una deformación del espacio para emerger sobre el desolado planeta que albergaba el M'krann, un cristal alterador de la realidad. Bajo las órdenes del Majestor D'ken, la Guardia Imperial combatió a la Patrulla-X y a Lilandra, hermana de D'ken, si bien la Guardia entregó su lealtad a Lilandra tan pronto como ella ascendió al trono. Más tarde, volverían a luchar contra la Patrulla-X en la Luna terrestre, en un duelo de honor sobre el destino de Fénix Oscura.

La Guardia Imperial ha permanecido leal a quienquiera que ha ostentado el cargo real a lo largo de todos los cambios en la regencia shi'ar. Chocaron contra los Saqueadores Estelares y contra Excalibur durante el tiempo que Ave de Muerte fue Majestrix, y saludaron a Lilandra como líder tras su retorno al poder.

Durante la guerra kree-shi'ar, la Guardia Imperial ayudó a robar de la tumba del Capitán Mar-Vell las nega-bandas portadas por el difunto héroe, que luego entraron en la construcción del arma definitiva de los shi'ar, la nega-bomba. Tras la muerte aparente de los mayores héroes de la Tierra luchando contra Onslaught, Lilandra ordenó a Gladiador y a otros miembros de la Guardia que protegieran la Tierra, donde el grupo descubrió una célula de agentes secretos kree.

Recientemente, la telépata Cassandra Nova obligó a la Guardia Imperial a entrar en conflicto con la Patrulla-X. Gladiador y otros miembros de la Élite Superguardiana atacaron el Instituto Xavier hasta que Gladiador consiguió averiguar la verdad tras el engaño de Cassandra Nova.



Cuando combinan sus poderes, la Guardia Imperial shi'ar es casi imparable. Se cuentan entre los combatientes más temidos del universo.

GLADIADOR

ASTRA

ELECTRÓN

COLMILLO

DUENDE

IMPULSO

CENTELLA

NOCHE

MAGIA

MENTOR

ORÁCULO

NEUTRÓN

RAYO ESTELAR

PEGADOR

TEMPESTAD

TITÁN

Shocker

NOMBRE ESPAÑOL Conmocionador
PRIMERA APARICIÓN *The Amazing Spider-Man #46 (marzo, 1967)*
NOMBRE REAL Herman Schultz
OCUPACIÓN Ladrón **BASE** Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Porta guanteletes dotados de "unidades de vibra-choques" que proyectan descargas de aire comprimido, creando vibraciones sumamente destructivas.

Mientras estaba en prisión, el ladrón de cajas fuertes Herman Schultz inventó un nuevo dispositivo para abrirlas. Funcionaba proyectando intensas vibraciones, y lo usó para romper los muros de la prisión y escapar. Vestido con un traje forrado de espuma para absorber las vibraciones, Schultz se convirtió en el Conmocionador. Tras ser derrotado varias veces por Spider-Man, se unió brevemente a los Señores del Mal (Masters of Evil) de Cabeza de Huevo (Egghead). Otro criminal, Randall Darby, también se llamó Conmocionador en el pasado. Darby era un mutante que podía lanzar descargas eléctricas desde sus manos similares a garras; cambió su nombre a Paralizador. **PS**

Shriek

NOMBRE ESPAÑOL Grito
PRIMERA APARICIÓN *Spider-Man Unlimited #1 (mayo 1993)*
NOMBRE REAL Frances Louise Barrison **OCUPACIÓN** Paciente
BASE Instituto Ravencroft para Criminales Dementes
ALTURA 1,83 m **PESO** 77 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Manipula el sonido como fuerza destructiva. Genera en los demás emociones de miedo, odio o desesperación de forma hipersónica. Puede usar energía sónica para volar.

Después de ser maltratada por su madre debido a su sobrepeso, Frances Louise Barrison se dio a la droga, convirtiéndose finalmente en traficante. Perdió su frágil asidero a la realidad tras recibir el disparo de un policía en la cabeza y pasar un breve tiempo en la dimensión oscura del aventurero conocido como Capa (Cloak). Sus poderes pueden ser resultado de su paso por esa dimensión, de la herida, de algún gen mutante, o una combinación de todos esos factores. Usó sus poderes emergentes para cometer crímenes y crear el caos, hasta que fue encerrada en el Instituto Ravencroft. Más tarde, sería liberada por Matanza (Carnage), con quien inició una serie de asesinatos hasta ser capturados por un grupo de héroes liderado por Spider-Man. Grito ha escapado de Ravencroft al menos en dos ocasiones más, pero ahora parece responder a la terapia. **TD**

Shroud

NOMBRE ESPAÑOL Mortaja
PRIMERA APARICIÓN *Super-Villain Team-Up #5 (abril, 1976)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Luchador contra el crimen disfrazado de criminal **BASE** Los Ángeles
ALTURA 1,88 m **PESO** 100 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Aunque ciego, la percepción extrasensorial le permite "ver" su entorno; puede provocar oscuridad absoluta abriendo un portal a otra dimensión.

Cuando solo tenía diez años fue testigo del asesinato de sus padres a manos de un atracador; ya entonces Mortaja juró dedicar su vida a luchar contra el crimen. Estudió derecho, criminología y psicología. Después de la universidad viajó a Nepal, donde se unió a un culto secreto que le formó en el misticismo y en las artes marciales. Pasados siete años, recibió el "Beso de Kali" y recibió la marca de la diosa en ojos, pómulos y frente. La ceremonia cambió su visión por una percepción mística. Intentando destruir al crimen desde dentro, fingió ser un criminal, e incluso formó una banda llamada Turno de Noche. **TD**

Shockwave

NOMBRE ESPAÑOL Onda de Choque
PRIMERA APARICIÓN *Master of Kung Fu #42 (julio, 1976)*
NOMBRE REAL Lancaster Sneed
OCUPACIÓN Mercenario, criminal profesional **BASE** Móvil
ALTURA 1,80 m **PESO** 77 kg **OJOS** Verdes **PELO** Moreno
PODERES Su armadura protectora puede generar choques eléctricos por contacto. Durante sus años como agente secreto mejoró su agilidad, su habilidad en combate y su conocimiento de explosivos.

Cuando era niño, a Lancaster Sneed le encantaba escuchar a su tío Sir Denis Nayland Smith contar historias sobre sus batallas contra Fu Manchú, el señor del crimen. Ya adulto, Lancaster se hizo agente del MI-6, especializándose en explosivos; pero resultó herido por una explosión en su primera misión. Se reconstruyó a sí mismo con placas de metal y se recuperó por completo, pero el MI-6 no volvió a requerir sus servicios. Sneed viajó a Asia y pasó un tiempo estudiando artes marciales. Luego se estableció en EE UU, se vistió un traje blindado que le permitía generar electricidad y asumió el nombre de Onda de Choque. Volvió a trabajar como agente secreto, pero esta vez uniendo fuerzas con Fu Manchú. **MT**



Silhouette



Silueta es hija de Cuerda, el mentor de Destructor Nocturno (Night Thrasher). Su concepción fue parte de un trato establecido por un escuadrón de soldados de Vietnam con los protectores de un templo secreto, planteado como sacrificio místico que produciría un gran poder.

Ignorantes de su ascendencia, Silueta y su hermano Fuego de Medianoche crecieron en las calles como némesis de las bandas que actuaban allí. Silueta conoció a un joven Destructor Nocturno, con quien inició una tórrida relación. Pero luego sería alcanzada por el fuego cruzado entre la policía y una banda callejera, perdiendo el uso de las piernas. Fuego de Medianoche culpó a Destructor Nocturno del accidente y se convirtió en su enemigo. Silueta solo volvió a entrar en contacto con Destructor para evitar que su hermano lo asesinara, aunque luego se unió a su grupo de jóvenes superhéroes, los Nuevos Guerreros (New Warriors). Finalmente dejaría tanto a Destructor como al grupo, y se desconoce su paradero actual. **TB**

FICHA — SILHOUETTE

NOMBRE ESPAÑOL
Silueta

NOMBRE REAL
Silueta Cuerda (traducción del camboyano)

OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Manhattan

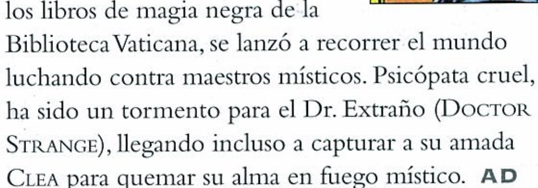
ALTURA Desconocida
PESO Desconocido
OJOS Negros
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
New Warriors #2 (agosto, 1990)

PODERES
Posee la facultad de atravesar la Dimensión de la Fuerza Oscura, lo que le permite teleportarse a través de las sombras. En su forma sombría, puede entrar en fase a través de otros, causándoles daños.

Silver Dagger

NOMBRE ESPAÑOL Daga de Plata
PRIMERA APARICIÓN *Dr. Strange Vol. 2 #1 (junio, 1974)*
NOMBRE REAL Isaiah Curwen
OCUPACIÓN Autoproclamado policía místico **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 100 kg **OJOS** Negros **PELO** Gris
PODERES Experto invocador de encantamientos, puede proyectar rayos de energía mística, agrandar animales y dotarse de superfuerza; su daga de plata puede traspasar las barreras mágicas del Dr. Extraño.



Favorito del Papa para la sucesión, Isaiah Curwen albergaba esperanzas de ascenso en la Santa Sede. Pero el Colegio de Cardenales rechazó elegirlo, y Curwen decidió luchar por la iglesia de otra forma. Tras estudiar los libros de magia negra de la Biblioteca Vaticana, se lanzó a recorrer el mundo luchando contra maestros místicos. Psicópata cruel, ha sido un tormento para el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE), llegando incluso a capturar a su amada CLEA para quemar su alma en fuego místico. **AD**

Silver Samurai



NOMBRE ESPAÑOL Samurái de Plata
PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #111 (julio, 1974)*
NOMBRE REAL Keniuchio Harada
OCUPACIÓN Mercenario **BASE** Móvil
ALTURA 1,98 m **PESO** 113 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Su cuerpo genera un campo de taquiones que concentra a través de su espada; versado en el camino del samurái: maestro de bushido y kenjutsu.

Las cosas cambian de lo bueno a lo malo y vuelven a empezar: así es la historia de Keniuchio Harada. Hijo mutante de un señor del hampa japonés, Harada dominaba el bushido antes de convertirse en el mercenario cuyos encargos incluían trabajos para HYDRA que le condujeron a enfrentarse contra DAREDEVIL, SPIDER-MAN y la Viuda Negra (BLACK WIDOW). Tras la muerte de su padre, Harada se reformó por un tiempo, llegando a liderar el primer grupo de superhéroes japoneses, BIG HERO 6. Entonces, cuando las cosas empezaron a ir mal en su vida, Harada volvió a sus viejas andanzas; aunque con menos éxito: sus peleas contra ELEKTRA y Kitty PRYDE se han saldado con sendos fracasos. **AD**



Silver Sable

Symkaria es un pequeño país balcánico que sufrió la ocupación nazi durante la guerra; al terminar esta, el padre de Marta no tuvo problemas para convencer al gobierno de que financiara su cacería de criminales de guerra nazis. Formó un equipo llamado Grupo Salvaje que recorrió el mundo para llevarlos ante la justicia. Marta era solo una niña cuando su madre murió en sus brazos, víctima de un ataque terrorista. Desde ese momento dedicó toda su vida a prepararse para el día en que pudiera formar parte del Grupo Salvaje, entrenándose en todas las modalidades de artes marciales y haciéndose una experta en el uso de muy distintas armas. Así, inició su liderazgo del Grupo Salvaje continuando la lucha por apresar a antiguos nazis, pero a medida que pasaban los años amplió el campo del grupo. Formó Marta Plateada Internacional, una empresa que proporcionaba seguridad, atrapaba criminales buscados y recuperaba propiedades robadas para gobiernos extranjeros, grandes empresas y clientes privados. Su compañía acabaría convirtiéndose en la mayor fuente de ingresos de Symkaria, y cualquier ciudadano podía ser reclutado a su servicio. Trabajando con Dominic Fortune, Marta supo hace poco que tenía un traidor en su corporación, por lo cual ha realizado una drástica reorganización del Grupo Salvaje. **TD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Marta Plateada
OCUPACIÓN
Directora de Marta Plateada Internacional
BASE
Symkaria

ALTURA 1,65 m
PESO 57 kg
OJOS Azules
PELO Plateado

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #265 (junio, 1985)

SILVER SABLE

PODERES
Maestra de artes marciales y experta tiradora, espadachina, gimnasta y estratega. A veces usa una espada de samurái (*katana*) y el *chai*, un arma arrojadiza en forma de media luna diseñada por ella.



A menudo Marta Plateada usa los *chais* para desarmar o neutralizar a sus enemigos; lleva una docena adheridos a su traje de combate.

SILVER SURFER

Centinela de los caminos estelares

SILVER SURFER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Estela Plateada

NOMBRE REAL
Norrin Radd

OCUPACIÓN
Aventurero estelar

BASE
Móvil

ALTURA 1,93 m
PESO 102 kg (variable)
OJOS Plateados (azules como Radd)
PELO No tiene (cejas morenas como Radd)

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #48 (marzo, 1966)

PODERES
Surca la galaxia a velocidades superiores a la luz sobre su tabla prácticamente indestructible; puede canalizar energía cósmica para aumentar su fuerza, sanar a otros y reestructurar la materia.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS 4 Fantásticos, Shalla Bal, Alicia Masters, Al B. Harper, Defensores, Mantis, Nova

ENEMIGOS Galactus, Mefisto, Loki, Terrax, Yarro Gort, Abominación, Doomsday Man

NÚMERO #1
Prevenidos por Uatu el Vigilante, los 4 Fantásticos están preparados para su primer encuentro con el heraldo de Galactus: Estela Plateada.





Frustrado y aburrido por la vida en Zenn-La, Norrin Radd buscaba una existencia más retadora.

A lo largo de los años, la Tierra ha albergado a diversos seres extraordinarios: héroes y villanos superpoderosos, mutantes y dioses nórdicos; pero pocas criaturas han sido tan poderosas y desasosegadas como el enigmático alienígena llamado Estela Plateada. Vagabundo galáctico frustrado por el hedonismo y complacencia de su propio mundo, Estela desarrolló una relación de ambivalencia similar respecto a la Tierra, donde el altruismo de muchos era mancillado por la maldad gratuita de unos pocos.

LOS ZENNLAVIANOS

Nacido en el remoto planeta Zenn-La, Norrin Radd ya mostró desde niño cierta marginación. Al no carecer de nada, los zennlavianos eran un pueblo tranquilo, mientras que Norrin ansiaba una vida más plena y vibrante. Ya adulto, ni siquiera SHALLA BAL, la pareja de Norrin, podía calmar su espíritu inquieto. Solo cuando los zennlavianos detectaron la aproximación de una entidad alienígena –GALACTUS, el devorador de mundos– hizo Norrin valer sus méritos.

A cambio del perdón para Zenn-La, Norrin se ofreció a Galactus para convertirse en su



Galactus otorga a Norrin Radd el Poder Cósmico, transformándolo en Estela Plateada.

heraldo: recorrer la galaxia en busca de planetas carentes de vida pero apropiados para las necesidades de Galactus. A fin de capacitar a Norrin para este papel, Galactus arrancó de la mente del zennlaviano una vieja fantasía adolescente y lo transformó en una criatura de piel argéntea que podía viajar por la galaxia sobre una tabla de plata. Norrin se había convertido en Estela Plateada.

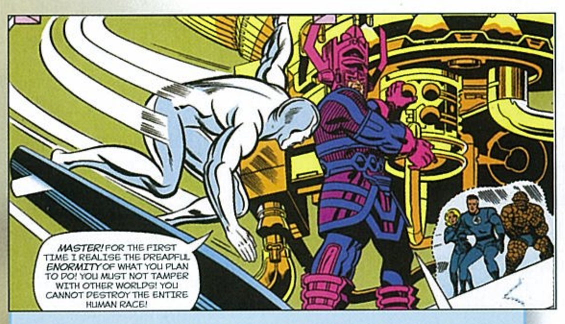
ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #48-50*** Primer encuentro de Estela Plateada y Galactus con la Tierra.
- ***Silver Surfer Vol. 1 #1*** Stan Lee relata los orígenes de Estela Plateada en la primera serie independiente del personaje.
- ***Silver Surfer Vol. 2 #1*** Al volver a Zenn-La, Estela descubre que ha sido devastado por el devorador de mundos Galactus.

Heraldo de Galactus

Al pasar el tiempo, le resultó cada vez más difícil encontrar mundos apropiados para su señor, y por ello Galactus empezó a realizar sutiles cambios en la mente de Estela. Hizo que se preocupara menos por esquivar a los seres vivientes, y de este modo fueron sacrificados innumerables mundos y pueblos. Es decir, hasta que llegó al planeta Tierra.

Aquí, Estela se encontró con los 4 Fantásticos (Fantastic Four) y con Alicia Masters. Su compasión y heroísmo despertaron de nuevo las emociones suprimidas de Estela Plateada e hicieron que se pusiera de su lado. Amenazado por el Nulificador Supremo, un arma arrebatada al propio Galactus y manejada por Reed Richards (Mister Fantastic), Galactus fue ahuyentado; pero no antes de castigar a Estela Plateada por su traición: estableció un campo alrededor de la Tierra diseñado para impedir que Estela pudiera abandonar el planeta. Galactus volvió varias veces a la Tierra en años posteriores, con el deseo de reclamar a Estela como su heraldo. Y en cada ocasión, los 4 Fantásticos ayudaron a expulsarlo.



Con su conciencia despertada por Alicia Masters, Estela Plateada estuvo listo para oponerse por primera vez a Galactus.

Inocencia perdida

Estela Plateada llegó a la Tierra con cierto grado de inocencia. El maligno Dr. Muerte (Doctor Doom) explotó esta ingenuidad, ofreciendo su amistad a Estela para luego robarle sus poderes. Cuando Muerte intentó dejar la Tierra se precipitó contra la barrera cósmica de Galactus y perdió el control de esos poderes, lo que permitió que Estela Plateada los recuperara.

A medida que viajaba por el mundo, Estela se iba sintiendo más horrorizado por la intolerancia y la crueldad de la humanidad. Creía haber dejado atrás un mundo estancado y complaciente, solo para caer en otro manchado por la ambición y la codicia. Pensando que el hombre mejoraría si era amenazado por un enemigo común, él mismo se transformó en némesis de la humanidad. Solo un misil absorbedor de energía, creado por Reed Richards, pudo acabar con la amenaza que representaba.

Libertad recuperada

Básicamente exiliado en la Tierra, Estela nunca cejó en su anhelo de volver a viajar entre las estrellas. Con la ayuda de Reed Richards encontró una forma de hacerlo, pero sus andanzas no estuvieron libres de turbación. Al retornar a Zenn-La descubrió que, aunque su pueblo aún sobrevivía, Galactus había vuelto y había asolado el planeta.

Su visita a Zenn-La se vio recortada al descubrir que su antigua amada, Shalla Bal, había sido raptada por el demonio Mefisto (Mephisto), una criatura empeñada en corromper el alma de Estela Plateada. De vuelta en la Tierra, liberó a Shalla Bal y le proporcionó una parte de su propio poder cósmico: la suficiente para sanar su planeta natal.

Estela Plateada y Galactus no son los mejores amigos: se enfrentan en combate regularmente.

Terminado su exilio en la Tierra, Estela parte a explorar el cosmos.

Romance

Durante los años siguientes, Estela siguió siendo un nómada, siempre buscando realización pero sin encontrar nunca la suficiente. Aunque se embarcó en una serie de relaciones, estas fueron en general efímeras. Un romance con Mantis, una heroína cósmica nacida en la Tierra, acabó en tragedia tras un combate con los Primigenios del Universo (Elders of the Universe); y otra relación con Nova, otra heraldo de Galactus, se frustró de forma similar.

La amistad de Estela Plateada con Alicia Masters fue la que pareció tener mayor potencial. Iniciaron un romance que durante un tiempo llevó a ambos a viajar juntos por la galaxia, pero Alicia deseaba volver a establecerse nuevamente en la Tierra, mientras que Estela buscaba proseguir su existencia nómada. Hasta hoy, sigue siendo un vagabundo galáctico que regresa a la Tierra a intervalos regulares pero mostrándose escéptico sobre su futuro a largo plazo. **AD**

Como Nova, Frankie Raye ha sido uno de los más recientes heraldos de Galactus.

Vida amorosa

Aunque su corazón permanece con Shalla Bal, su primer amor, Estela Plateada ha tenido romances con otras mujeres durante sus viajes interestelares. La más importante de ellas fue Alicia Masters, quien, durante su primer encuentro, revivió a Estela del estupor mental inducido por Galactus. Alicia viajó con él por las estrellas durante un tiempo, pero finalmente decidió regresar a la Tierra. Años antes, Estela Plateada había estado vinculado a la Madonna Celestial, una heroína cósmica nacida en la Tierra; pero ella murió durante un combate con los Primigenios del Universo. Su relación con Nova también acabó en tragedia. Antigua heraldo de Galactus, Nova murió combatiendo contra su sucesor como heraldo, el maligno Morg.

La Madonna Celestial fue conocida también como Mantis.



Como cíborg, el antes frágil Cabello de Plata es inmensamente fuerte.

SILVERMANE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Cabello de Plata

NOMBRE REAL
Silvio Manfredi

OCUPACIÓN
Líder y cerebro criminal

BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m; (como cíborg) 2,12 m
PESO 88 kg; (como cíborg) 200 kg
OJOS Azules
PELO Plateado

PRIMERA APARICIÓN
The Amazing Spider-Man #73 (junio, 1969)

PODERES
Brillante mente criminal; como cíborg, posee fuerza superhumana, sentidos agudizados y resistencia a la enfermedad y la fatiga.

SILVERMANE

Líder del sindicato del crimen MAGGIA, el anciano Cabello de Plata ordenó el robo de una antigua tablilla que contenía la fórmula para un suero rejuvenecedor. Obligó al Dr. Curt Connors a crear el suero y lo bebió. Ante la mirada horrorizada de SPIDER-MAN, Cabello de Plata se hizo más y más joven hasta que pareció desaparecer por completo. Por suerte para él, el suero tenía un efecto bumerán, y volvió a envejecer rápidamente hasta la cuarentena.

Cabello de Plata se apoderó brevemente de una facción de HYDRA radicada en Nueva York, y luego intentó en vano unir el crimen organizado de la ciudad bajo su mando. En el transcurso de una pelea con el tercer Duende Verde (GREEN GOBLIN) y Spiderman cayó desde gran altura; sus heridas anularon los efectos del suero, haciendo que volviera a ser un anciano. A punto de resultar muerto por la vigilante Puñal, su cerebro, cara y órganos vitales fueron trasplantados a un cuerpo robótico. Como cíborg, Cabello de Plata siguió ostentando el poder en el mundo del crimen organizado. Entre sus enemigos están Spiderman, DAREDEVIL, Capa y Puñal (CLOAK AND DAGGER), el Castigador (PUNISHER) y KINGPIN.

Cabello de Plata es padre de Joseph Manfredi, el criminal Ala Negra. **PS**

SINISTER SIX

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Seis Siniestros

MIEMBROS ORIGINALES
DOCTOR OCTOPUS
Genio criminal, brazos mecánicos.
BUITRE Alas mecánicas.
ELECTRO Generador humano.
KRAVEN EL CAZADOR
Luchador con superfuerza.
LAGARTO Sanguinario híbrido humano/reptil.
HIDRO-MAN Convierte su cuerpo en agua.

BASE
Secreta

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men #221 (septiembre, 1987)

SINISTER SIX

Después de sufrir tres humillantes derrotas a manos de SPIDER-MAN, el DOCTOR OCTOPUS decidió adoptar una nueva táctica. Contactó con cinco de los mayores enemigos del lanzarredes y formó un grupo de supervillanos con un único propósito: destruir a Spiderman. Sabedor de que esta indisciplinada pandilla sería incapaz de trabajar junta durante mucho tiempo. Octopus estableció planes de batalla que aprovecharan los poderes de cada miembro y atrajeran el deseo de gloria de cada villano. Decidió que cada miembro de los Seis se encargaría de Spiderman por turnos, agotándole inexorablemente hasta llegar a matarlo.

Dado que el grupo ha fracasado en numerosas ocasiones en su intento de matar al trepamuros, se sabe que ha aumentado de miembros hasta siete e incluso a doce. Entre los sustitutos están Duende (HOBGOBLIN), Veneno (VENOM), Escarabajo (*ver* MACH-4), Scorpia –una mujer con poderes similares a Escorpión (SCORPION)–, Conmocionador (SHOCKER), Hombre de Arena (SANDMAN) y Misterio (MYSTERIO). **TD**

Spiderman había perdido temporalmente sus poderes arácnidos cuando se enfrentó por primera vez a los Seis Siniestros.

1 Hombre de Arena
2 Buitre 3 Doctor Octopus
4 Electro 5 Kraven
6 Misterio

Sinister Syndicate

NOMBRE ESPAÑOL Sindicato Siniestro
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #280 (septiembre, 1986)*
BASE Nueva York
MIEMBROS Y PODERES
Rino Casi invulnerable, fuerza superhumana [1].
Escarabajo Acorazado; arsenal incorporado al traje de combate [2].
Demonio Veloz Corre a velocidad superhumana [3].
Bumerán Experto en el uso de sus bumeranes especiales [4].
Hidro-Man Puede convertir en agua todo su cuerpo o parte de él [5].
Conmocionador Sus guanteletes generan vibraciones sumamente destructivas [6].



Tras ser derrotado por la Antorcha Humana (Human Torch) y Spider-Man, el Escarabajo decidió dejar de actuar solo y organizó un superequipo. Inspirado por los Seis Siniestros (Sinister Six), lo llamó Sindicato Siniestro. No tardó en ser contactado por el mercenario Jack O'Lantern, que contrató al Sindicato para asesinar a Marta Plateada (Silver Sable). Spiderman y el Hombre de Arena intervinieron para frustrar este plan. Luego el Sindicato fue contratado por el Doctor Octopus para raptar a la familia real de Belgriun, un pequeño país europeo. Esta vez fue derrotado por Spiderman y Marta Plateada, que finalmente lo forzaron a disolverse. **TD**



Siryn

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Woman #37 (abril, 1981)*
NOMBRE REAL Theresa Rourke (Cassidy)
OCUPACIÓN Investigadora privada **BASE** Nueva York
ALTURA 1,70 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Una combinación de facultad psiónica y ondas de sonido producidas por su voz puede romper el acero, le permite volar y genera campos de fuerza.

La niñez de Siryn Rourke quedó dañada por la tragedia y el engaño. Nacida cuando su padre estaba en una misión secreta, tras la muerte prematura de su madre fue educada por Tom el Negro (Black Tom Cassidy), su tío. Él no habló a su padre sobre la existencia de Theresa, y solo se reunieron cuando Tom el Negro fue encarcelado. Desde tan emotivo encuentro, Siryn ha sido miembro de Fuerza-X (X-Force), y sirvió como líder suplente hasta que su garganta resultó herida y perdió temporalmente los poderes. Ya totalmente recuperada, Siryn está lista para afrontar nuevos retos trabajando en Investigaciones Factor-X (X-Factor). **AD**



Sisters of Sin

NOMBRE ESPAÑOL Hermanas del Pecado
PRIMERA APARICIÓN *Crack Comics #1 (mayo 1940)* **BASE** Móvil
MIEMBROS Y PODERES
Provocadora (antes Hermana Placer): hipnotizadora [1].
Engaño (antes Hermana Sueño): hipnotizadora [2].
Tajo (antes Hermana Agonía): tiene garras de metal [3].
Torso (antes Hermana Muerte): fuerza aumentada [4].
Pecado (antes Madre Superiora): lanza rayos psíquicos [5].
Madre Noche (antes Suprema): capacidad de nublar las mentes.

Las Hermanas del Pecado son un proyecto original de Cráneo Rojo (Red Skull), creadas para extender su ideología de odio. Synthia Schmidt, su hija, adoptó el nombre de Madre Superiora tras recibir un estímulo artificial para llegar a la edad adulta. Cuatro niñas huérfanas recibieron un tratamiento similar y, como Hermanas del Pecado, combatieron al Capitán América (Captain America) y al Nómada (Nomad). Tras volver a convertirse en adolescentes, Suprema tomó su control bajo la identidad de Madre Noche (Mother Night). Las Hermanas adoptaron nuevos nombres y fundaron Campo Odio, donde incitaban a los fugitivos a la rebelión violenta. **DW**



Six Pack

NOMBRE ESPAÑOL Media Docena
PRIMERA APARICIÓN *Cable Vol 1 #1 (octubre, 1992)* **BASE** Móvil
MIEMBROS Y PODERES
Dominó Puede influir en las leyes de probabilidad [1].
G.W. Bridge Experto en combate y armamento [2].
Anaconda Extiende los miembros para estrangular al enemigo [3].
Solo Capaz de teleportarse llevando armas [4].
Martillo Diseñador y técnico de armas [5].
Constrictor Porta cables electrificados en las muñecas [6].

Conocidos originalmente como Grupo Salvaje, el equipo de mercenarios liderado por Cable cambió de nombre para evitar ser confundidos con otro del mismo nombre reunido por Marta Plateada (Silver Sable). Media Docena chocó a menudo con el villano mutante Dyscordia (Stryfe). Durante una misión, Dyscordia amenazó con matar a Kane si no le entregaban un disco de datos, y Cable hirió a Martillo disparándole por la espalda para impedir que cumpliera el trato. Indignados, los miembros de Media Docena cortaron los lazos con Cable. Una formación posterior del grupo, reunida por SHIELD, añadió a Solo, Constrictor y Anaconda. **DW**



Skids

NOMBRE ESPAÑOL Desliza
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #7 (agosto, 1986)*
NOMBRE REAL Sally Blevins
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Móvil
ALTURA 1,65 m **PESO** 52 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Posee un campo de fuerza protector libre de rozamiento que le protege de daños y que puede ampliar para envolver a otros.

Nacida mutante, Desliza vivió en las alcantarillas entre los Morlocks hasta que la Masacre Mutante de los Merodeadores (Marauders) la obligó a huir. Rescatada por Factor-X (X-Factor), pasó un tiempo de aspirante con el equipo, y luchó con sus miembros juveniles, X-Terminadores. El Frente de Liberación Mutante (Mutant Liberation Front), le lavó el cerebro para tenerla a su servicio, pero finalmente recuperó la libertad cuando Rusty Collins, su pareja, murió combatiendo a Holocausto (Holocaust), y ella misma fue herida. Ha reaparecido ocasionalmente, pero se desconoce su paradero actual. **TB**



SKRULLS

Raza alienígena metamorfa

FICHA

BASE
Tarnax IV, galaxia de Andrómeda

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four Vol. 1 #2 (enero, 1962)

SKRULLS

PODERES
Metamorfos que pueden cambiar radicalmente su tamaño, forma y color; su esperanza media de vida es de 200 años.



Las naves de guerra skrull están diseñadas para proteger a la paranoica especie.

Los skrulls son una antigua raza procedente de la galaxia de Andrómeda, de configuración humana y fisiología predominantemente reptiliana. Los seres cósmicos conocidos como Celestiales (CELESTIALS) visitaron el mundo natal de los skrulls y crearon algunos equivalentes a los eternos (ETERNALS) y a los desviantes terrestres. Los desviantes skrulls mostraron capacidad para cambiar de forma, y no tardaron en aniquilar a todas las ramas raciales competidoras. Un grupo de metamorfos dejó el planeta y empezó a ser conocido como Fantasmas del Espacio (DIRE WRAITHS), convirtiéndose en constantes enemigos de Rom, el Caballero del Espacio.

LA GUERRA KREE

Tras forjar un imperio estelar, los skrulls encontraron a los primitivos kree, que mataron al grupo de contacto skrull y robaron su tecnología aeroespacial. Al poco, una armada kree atacó a los skrulls, desencadenando la guerra kree-skrull, que dura eones. Más adelante, los científicos skrulls desarrollaron el Cubo Cósmico, que adquirió consciencia y diezmó el imperio, acabando por evolucionar en el Conformador de Mundos (SHAPER OF WORLDS). Los skrulls se recuperaron de su tragedia y establecieron un mundo-trono en Tarnax IV, desde donde el emperador supremo podía regentar los mundos de la galaxia de Andrómeda y recibir tributo de los vasallos conquistados.



Los skrulls han tenido un papel secreto en los asuntos terrestres, usando sus poderes metamorfos para suplantar a líderes mundiales.



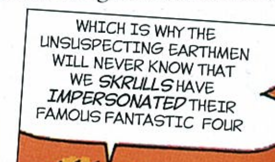
AGENTES SECRETOS

En la era moderna, los skrulls adquirieron conciencia de la amenaza que suponían los superhumanos de la Tierra. Colocaron agentes en el planeta, pero estos fueron derrotados por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). En respuesta, el emperador Dorrek VII creó el SUPER-SKRULL, que poseía los poderes de los miembros de los 4F. Los skrulls diseñaron también una élite de guerreros skrulls, agentes que podían duplicar los poderes de otros seres cuando adoptaban sus formas. Entre los agentes encubiertos más notables está LYJA "Puño Láser".

Los skrulls pueden alterar su aspecto para duplicar a cualquiera, pero son obligados a dejar caer su disfraz si son heridos o noqueados.







GUERRA CIVIL

Cuando GALACTUS devoró el mundo-trono de Tarnax IV, el imperio skrull estalló en una guerra civil. El skrull loco Zabyk detonó una hiperbomba que anuló las facultades metamorfas de los skrulls, congelándolos en la forma que tenían en aquel momento. El Super-Skrull escapó a los efectos de la bomba, y restauró los poderes de su raza mediante una alianza con Estela Plateada (SILVER SURFER) y la emperatriz skrull S'Byll. Desde entonces, los skrulls se han unido al Consejo Intergaláctico, una organización compuesta por representantes de numerosas culturas alienígenas. DW

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers #89-97*** La devastadora guerra kree-skrull alcanza la Tierra, y los Vengadores se reúnen para evitar la caída de víctimas inocentes en el fuego cruzado.
- ***Avengers Annual #14*** El enloquecido guerrero skrull Zabyk detona una hiperbomba que anula las facultades metamorfas de todos los skrulls.

Skyhawk

NOMBRE ESPAÑOL Halcón Celeste
PRIMERA APARICIÓN *Thor #395 (septiembre, 1988)*
NOMBRE REAL Winston Manchester **OCUPACIÓN** Empresario
BASE Nueva York **ALTURA** (como Halcón) 1,90 m
PESO (como Halcón) 95 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Como Halcón Celeste posee fuerza superhumana y la capacidad de volar; el antes brillante emprendedor que trabajaba 20 horas al día, deja ahora la oficina a las cinco en punto.

El empresario Winston Manchester sufrió un colapso en la oficina y fue trasladado al mismo hospital donde yacía el dios Hogun (*ver* Gods of Asgard). Cuando abrió los ojos vio que estaba con otros dos pacientes. Todos ellos habían atraído la atención de Seth, dios del mal (*ver* Gods of Heliopolis). Afirmando que Hogun era una amenaza para la Tierra, Seth marcó las palmas de las manos izquierdas de todos ellos con el disco solar, signo de Atón, y les concedió poderes superhumanos. Manchester y sus compañeros averiguaron que la verdadera amenaza era Seth, y ayudaron a Thor a derrotarlo. **TD**

Sloan, Fred

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #231 (enero, 1979)*
NOMBRE REAL Frederick Sloan
OCUPACIÓN Escritor **BASE** No revelada
ALTURA /PESO No revelados **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES No posee poderes superhumanos, salvo una visión particularmente optimista de la vida; posee la fuerza y resistencia de un hombre normal.

Fred Sloan se encontró por primera vez con el increíble Hulk cuando lo estaban echando de un bar. Este intervino en favor del vagabundo y ambos se hicieron amigos rápidamente. Sloan ayudó a Hulk a evitar a las autoridades, y ambos viajaron juntos durante un tiempo.

Finalmente encontraron a Dios del Bosque (Woodgod) y su banda de híbridos de humano y animal, conocidos como los Cambiantes, y Sloan decidió quedarse con ellos.

Pasado el tiempo escribió un libro, *Mi encuentro con Hulk: historia de un superviviente*, que presentaba al coloso verde bajo un punto de vista extraordinariamente positivo. **TB**



Smythe, Professor

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #25 (junio, 1965)*
NOMBRE REAL Spencer Smythe
OCUPACIÓN Profesor, inventor criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m
PESO 79 kg **OJOS** Grises **PELO** Gris
PODERES Genio de la investigación, experto en ingeniería y robótica.



La vida del profesor Spencer Smythe estuvo marcada por un odio irracional hacia Spider-Man. Usó sus conocimientos de ingeniería para construir el mata-arañas, un robot para cazar al trepamuros, y persuadió a J. Jonah Jameson, director del *Daily Bugle*, para que le pagase por ello. Investigó para lograr varias generaciones mejoradas de mata-arañas, pero la radiación utilizada en su construcción fue envenenándolo gradualmente. Murió mientras tramaba una venganza contra Spiderman y Jameson, dejando a su hijo (*ver* Smythe, Alistair) para continuar su trabajo. **DW**

Snarks *(página siguiente)*

Slater, Jink

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk Vol. 3 #36 (marzo, 2002)*
NOMBRE REAL Jink Slater
OCUPACIÓN Asesino profesional **BASE** Móvil
ALTURA /PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Excelente tirador; experto con pistolas y armas blancas; formidable combatiente cuerpo a cuerpo; fuerza y resistencia por encima de la media; despiadado en la persecución de su presa.

Jink Slater fue contratado por alguien no identificado para capturar a Hulk. A pesar de sus objeciones, sus patrones le ordenaron trabajar con una pareja, Sandra Verdugo. Slater y Verdugo localizaron finalmente a Hulk en un bar, bajo su identidad humana de Bruce Banner. Su intento de capturarlo fue frustrado por la llegada de Doc Samson. Slater, que no confiaba en su pareja, disparó a Verdugo en la cabeza y escapó. Posteriormente encontró a Banner y a Verdugo juntos en una cabaña. Slater hirió a Verdugo en el hombro, y esta se vengó haciendo estallar unos explosivos que mataron a Slater. **PS**

Smythe, Alistair

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Annual #19 (1985)*
NOMBRE REAL Alistair Smythe
OCUPACIÓN Inventor criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,83 m **PESO** 100 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES La armadura mata-arañas final le proporciona fuerza aumentada, e integra cuchillas cortantes y lanza-redes.

Alistair Smythe creció odiando a Spider-Man. Su padre, el profesor Spencer Smythe, construyó las primeras unidades robóticas mata-arañas, y Alistair prosiguió con el legado de su padre tras la muerte de este. Después de una temporada a sueldo de Kingpin, Alistair construyó aún más mata-arañas, hasta que un accidente le postró en una silla de ruedas. En respuesta, diseñó una armadura cibernética para sí mismo y resurgió como el mata-arañas definitivo. Trató de coaccionar a J. Jonah Jameson para que lo ayudara, pero Jameson lo noqueó con un bate de béisbol. **DW**

Snow Queen

NOMBRE ESPAÑOL Reina de la Nieve
PRIMERA APARICIÓN *Wolverine Vol. 2 #24 (mayo, 1990)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Asesina **BASE** No revelada
ALTURA /PESO Desconocidos **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Genera interferencias mentales que obstruyen las mentes de los demás; entrenada en el uso de diversos tipos de armas y explosivos.



La única información conocida sobre la mutante asesina llamada Reina de la Nieve se relaciona con una corta visita a Madripur en los años treinta, durante la cual se cruzó con Lobezno (Wolverine). Contratada para asesinar con una maleta de explosivos a un camarero, su plan se torció cuando un golfillo callejero robó la maleta. Cuando Lobezno quiso intervenir, ella lo arrolló con sus poderes mentales. Se cree que murió minutos más tarde, cuando la maleta recuperada estalló antes de tiempo. **AD**

Snarks

FICHA

NOMBRE REAL
Zn'rx (pronunciado "snarks")
BASE
Mundo Snark

ALTURA 2,44 m (media)
PESO 180 kg (media)
OJOS Rojos
PELO No (escamas verdes)

PRIMERA APARICIÓN
Power Pack #1 (agosto, 1984)

PODERES
Son más grandes, fuertes y longevos que los humanos. Aparte de diversas armas de alta tecnología (la cual es, en general, más avanzada que la humana), tienen un peligroso montón de dientes y garras afiladas. Son de sangre fría, como los reptiles terrestres, y por ello vulnerables al frío extremo.

Aelfyre Crin Blanca dio su nombre a los snarks a partir del monstruo del famoso poema "La caza del snark", de Lewis Carroll.

Malévola y belicosa raza reptiliana, los zn'rx o "snarks" proceden de un planeta de la Vía Láctea conocido en la Tierra como Mundo Snark. La primera noticia de ellos se tuvo cuando su conflicto secular con los caballunos kymelianos se extendió a la Tierra.

La Reina Madre Maraud envió grupos de incursion a la Tierra para aprender los secretos de un avance científico descubierto por el Dr. James Power, y usarlo como arma contra sus antiguos enemigos. Enviado por su pueblo para evitarlo, el científico kymeliano Aelfyre Crin Blanca (Whitemane) caería muerto a manos de los snarks, pero no antes de traspasar sus facultades a los cuatro hijos del Dr. Powers. Estos niños, conocidos ahora como Power Pack, derrotaron a la amenaza snark. A partir de entonces, los snarks se obsesionaron con la obtención de los poderes de Crin Blanca, y montaron en vano repetidos ataques contra los niños.

Aunque ellos están convencidos de su propia importancia, los snarks son un jugador menor en el tablero galáctico. **TB**



Los snarks son los eternos enemigos de los superpoderosos niños de Power Pack.




Snowbird *(página siguiente)*

Solarr

PRIMERA APARICIÓN *Captain America #160 (abril, 1973)*
NOMBRE REAL Silas King **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York; base del Proyecto Pegaso **ALTURA** 1,83 m
PESO 95 kg **OJOS** Marrones **PELO** Rubio
PODERES Puede absorber, almacenar y controlar energía solar, y descargarla a través de las manos en forma de poderosos rayos de calor.

La furgoneta del traficante de drogas Silas King se estropeó en pleno desierto de Mojave. Tras varios días bajo el sol, su poder mutante latente quedó liberado. Adoptando el nombre de Solarr, pasó a utilizar ese poder para robar bancos. Formó sociedad con Klaw y después se unió con los Emisarios del Mal de Cabeza de Huevo (Egghead). Los empeños criminales de Solarr fueron repetidamente detenidos por los Vengadores (Avengers), Capitán América (Captain America), Spider-Man y la Cosa (Thing). Fue apresado como sujeto de estudio en el centro de investigación de la energía Proyecto Pegaso, y asesinado por el cadáver reanimado de un guardia al que había abrasado hasta la muerte, fue devuelto a la vida por Bres, de la raza fomor. **MT**

Sommers, April

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #208 (febrero, 1977)*
NOMBRE REAL April Sommers
OCUPACIÓN Modelo, actriz, encargada de apartamentos
BASE Nueva York **ALTURA** 1,72 m **PESO** 56 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Posee la fuerza, velocidad y reflejos de una mujer normal que realiza ejercicio moderado de forma regular. Extraordinariamente atractiva.



A menudo desempleada como modelo y actiz, Sommers obtenía el sustento trabajando como encargada del edificio de apartamentos en el que vivía. El trabajo le proporcionaba apartamento gratis y un pequeño salario semanal. En cierta ocasión alquiló un apartamento al Dr. Bruce Banner, desconocedora de que se trataba en realidad de Hulk, y luego lo ayudó a encontrar trabajo en una obra. Aunque al principio se sentía atraída por Bruce, su interés decayó rápidamente cuando él empezó a comportarse de forma cada vez más misteriosa. Finalmente, averiguó su secreto. Después de pedir a Bruce que se fuera, Sommers entregó el apartamento a su amigo Jim Wilson. **TD**

Snowbird

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Ave Nevada

NOMBRE REAL
Narya

OCUPACIÓN
Diosa; aventurera

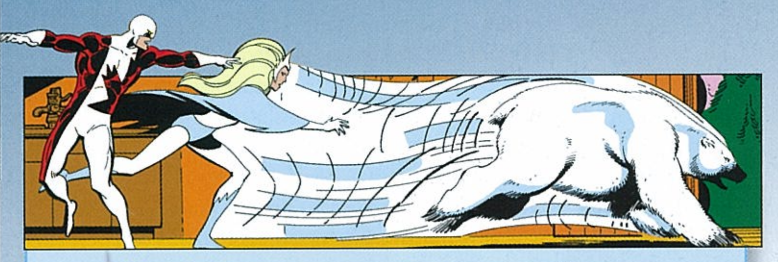
BASE
Canadá

ALTURA 1,77 m
PESO 50 kg
OJOS (Ave Nevada) blancos sin pupila; (Anne McKenzie) azules
PELO Rubio platino; (en forma animal) blanco

PRIMERA APARICIÓN
(como Anne McKenzie) Uncanny X-Men #120 (abril, 1979)

PODERES
Puede adoptar la forma de una mujer humana o la de cualquier animal nativo del Ártico canadiense. Tiene fuerza superhumana y puede volar.

Nelvanna, diosa de la luz del norte, deseaba tener un hijo que fuera en parte humano y en parte dios, un niño que pudiera defender a la humanidad de la Grandes Bestias místicas. Se apareó con un humano, Richard Easton, y el hechicero indio Michael Twoyoungmen (*ver* SHAMAN) crió a la pequeña, llamada Narya; esta llegó a la edad adulta en pocos años, y James MacDonald Hudson la invitó, junto a Twoyoungmen, a unirse a ALPHA FLIGHT, un grupo de superhéroes que estaba organizando para el gobierno.



Ave Nevada puede convertirse en cualquier animal del Ártico canadiense, obteniendo sus facultades. Cuando toma la forma de una criatura menor que ella misma, como una lechuza, se convierte en una versión de tamaño humano de la misma.

Narya adoptó el nombre de Ave Nevada, y la identidad de cobertura de Anne McKenzie, oficial de la Policía Montada del Canadá.

Walter Langkowski, otro miembro de Alpha Flight que podía transformarse en un monstruo legendario llamado SASQUATCH, cayó bajo el control mental de Tanaraq, una de las Grandes Bestias. Para detener a Tanaraq, Ave Nevada mató el cuerpo físico de Sasquatch.

Anne McKenzie se casó con un compañero policía, Doug Thompson, y tuvieron un hijo. Posteriormente, una amenaza llamada Podredumbre se apoderó de la mente de Ave Nevada. Heather, la esposa de Hudson, derrotó a Podredumbre matando la forma física de Narya. El espíritu de Langkowski ocupó el cuerpo resucitado de Narya, convirtiéndose en el nuevo Sasquatch (ahora Wanda). Más tarde, el espíritu de Ave Nevada obtuvo un nuevo cuerpo y volvió a Alpha Flight. **PS**



Ave Nevada puede transformarse en un sasquatch, también conocido como "Pies grandes". Cuando se convierte en una criatura más grande que ella, gana masa.

Son of Satan

NOMBRE ESPAÑOL Hijo de Satán
PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #231 (enero, 1979)*
NOMBRE REAL Daimon Hellstrom **OCUPACIÓN** Demonólogo, investigador de lo oculto **BASE** San Francisco **ALTURA** 1,85 m
PESO 82 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Controla considerables poderes sobrenaturales y puede hacer invocaciones para transportarse a sí mismo y a otros entre la Tierra y las dimensiones místicas. Puede proyectar una energía mística similar al fuego llamada fuego espiritual o fuego infernal, y también poderosos rayos de fuerza conmocionadora.

FORFEIT, AND MINE TO CLAIM!

Daimon Hellstrom es hijo de un demonio llamado Satán y de una mujer humana. Enviado a un orfanato cuando su madre sufrió un shock, al volver a casa Daimon descubrió su diario, por el cual supo la verdad sobre su padre. Satán llevó a Daimon a su dominio del Inframundo; allí, y bajo el nombre de Hijo de Satán, Daimon juró combatir a su padre. Bajo esa identidad se unió a los Defensores (DEFENDERS) y finalmente derrotó a su padre. **MT**





Sons of the Serpent

Sons of the Serpent

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hijos de la Serpiente

MIEMBROS CLAVE
GENERAL CHEN Primer Serpiente Suprema; un individuo ambicioso en extremo.
DAN DUNN Colíder; anfitrión televisivo, derechista blanco.
MONTAGU HALE Colíder, izquierdista negro.
J.C. PENNYSWORTH Dueño de Empresas Richmond; patrocinador de los Hijos de la Serpiente.
ABORRECEDOR Fomenta el odio y la furia.
RUSSELL DABOIA Poderes místicos.
SKINHEAD Neonazi superhumano.
BASE California

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #32 (septiembre, 1966)

El signo de la serpiente puede ser usado para grabar y dejar mensajes.

"Así como la primera serpiente condujo a Adán y Eva fuera del Edén, así echaremos a todos los extranjeros de esta tierra". Este es el mantra de los Hijos de la Serpiente: una organización alimentada por el odio y financiada por unos pocos ricos empresarios. Centrados contra los no blancos, los inmigrantes y los enfermos, los Hijos de la Serpiente están dedicados a hacer de EE UU una ciudadela de supremacía blanca.

Durante su primer asalto al poder, tomaron como rehén al Capitán América (Captain America) para obligar a los Vengadores (Avengers) a apoyar públicamente su causa. Cuando esto fracasó, desarrollaron planes adicionales dirigidos a dividir EE UU en blancos contra negros; uno de ellos culminó realmente en un Capitán América controlado mentalmente luchando contra su compañero negro, el Halcón (Falcon).

Tras repetidos rechazos, sus planes se hicieron cada vez más desesperados. Incluso han recurrido al puro misticismo, tal vez como señal de su menguada influencia. **AD**



Los Hijos de la Serpiente intentan secuestrar al Capitán América.



Poco más que una banda de matones, los Hijos de la Serpiente atacarán a cualquier individuo desarmado.

Soviet Super Soldiers

Soviet Super Soldiers

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Supersoldados soviéticos

MIEMBROS NOTABLES
DINAMO CARMESÍ (5)
Con armadura tiene fuerza y resistencia superhumanas, y vuela.
OSA MAYOR (3)
Se transforma en un gran oso, conservando su inteligencia humana.
VANGUARD (8)
Su campo de fuerza repele toda energía electromagnética o cinética. Al cruzar la hoz y el martillo frente a su cuerpo puede redireccionar la energía repelida por su campo de fuerza natural.
ESTRELLA OSCURA (6)
Manipula una energía extradimensional llamada Fuerza Oscura.
HOMBRE DE TITANIO (Gremlin) (9)
La armadura le proporciona fuerza y resistencia superhumanas, y vuelo; lanza descargas de energía por las manos.

BASE
La antigua URSS, hoy Rusia

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #258 (abril, 1981)

Creados como respuesta soviética a los Vengadores (Avengers), los Supersoldados soviéticos actuaron como defensores del país durante gran parte de la guerra fría. Pero finalmente, cuestionando algunas de las órdenes recibidas del Estado, se rebelaron y empezaron a operar de forma independiente. El gobierno enviaría un grupo sustituto –los Soviets Supremos– para recuperar a los Supersoldados y devolverlos a sus filas. Intento que se saldó con un fracaso.

Posteriormente, con la caída del comunismo y la disolución de la Unión Soviética, los miembros supervivientes de ambos grupos unieron fuerzas con otros nuevos héroes para convertirse primero en el Protectorado del Pueblo, y luego en Guardia de Invierno, aún dedicados a usar su grandes poderes para defender su tierra natal sin importar quién la gobierne. **TB**



SUPERSOLDADOS SOVIÉTICOS
1 Guardián Rojo ***2*** No identificado ***3*** Osa Mayor
4 No identificado ***5*** Dínamo Carmesí ***6*** Estrella Oscura
7 No identificado ***8*** Vanguard ***9*** Hombre de Titanio (Gremlin)
10 No identificado ***11*** No identificado ***12*** No identificado
13 Volvic ***14*** No identificado ***15*** No identificado

Southern, Candy

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #31 (abril, 1967)*
NOMBRE REAL Candace Southern **OCUPACIÓN** Directora de Industrias Southern **BASE** Nueva York; Montañas Rocosas, Colorado **ALTURA /PESO** Desconocidos **OJOS** Azules **PELO** Moreno **PODERES** Fuerza normal de una mujer que hace ejercicio habitual. Gran capacidad de liderazgo


El Arcángel Warren Worthington fue incapaz de impedir el asesinato de Candy.

Candace "Candy" Southern empezó a salir con Warren Worthington III cuando eran adolescentes. Candy descubrió que Warren era el ÁNGEL, un miembro de Patrulla-X (X-MEN), cuando su tío el DAZZLER original, la secuestró. Más tarde, Southern y Worthington vivieron juntos en las Montañas Rocosas, en lo que sería el cuartel general de los Defensores (DEFENDERS). Ella fue la administradora del grupo y su enlace con el gobierno. Fue asesinada por Cameron Hodge, enemigo de Worthington, y su mente fue asimilada en la consciencia grupal de la entidad tecno-orgánica Falange (PHALANX). Se sacrificaría para destruir a Hodge. **PS**

Speedfreek

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #388 (diciembre, 1991)*
NOMBRE REAL Leon Shappe **OCUPACIÓN** Asesino
BASE Móvil **ALTURA /PESO** No revelados
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Su traje de combate de aleación de titanio es prácticamente indestructible; botas dotadas de propulsores que le permiten volar a 240 km/h; usa dos largas cuchillas de adamántium.

Criminal insignificante e informador de la policía, Leon Shappe se rebajaría a cualquier cosa para obtener su dosis de droga. Tras robar un sofisticado uniforme de combate a un inventor local, Shappe decidió usarlo para convertirse en el asesino de alquiler conocido como Speedfreek. Con el cerebro podrido por las drogas, se convirtió en un asesino despiadado que disfrutaba con su horrendo trabajo. Contratado por un gánster para matar a un joven en un baile benéfico, Shappe fue derrotado por HULK. Más tarde, volverían a chocar y, eludiendo las cortantes cuchillas de Speedfreek, Hulk arrojó una batería de coche contra él. Speedfreek la cortó en dos, lo que hizo que resultara bañado en ácido. No se ha vuelto a oír hablar de él desde entonces. **AD**

Speed Demon

NOMBRE ESPAÑOL Demonio Veloz
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #222 (noviembre, 1981)* **NOMBRE REAL** James Sanders
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 79 kg **OJOS** Negros **PELO** Gris
PODERES Superveloz, capaz de correr a más de 250 km/h; también posee fuerza superhumana.

El químico James Sanders recibió los dones de supervelocidad y fuerza superhumana del Gran Maestro (GRANDMASTER), que lo reclutó para servir con el Escuadrón Siniestro. Al principio usó el nombre de Zumbador, pero lo cambió por Demonio Veloz para no ser confundido con el superhéroe de los años cuarenta. Enemigo habitual de SPIDER-MAN, más tarde se unió al Sindicato Siniestro (SINISTER SYNDICATE) y al grupo de criminales reformados conocido como THUNDERBOLTS. Es miembro de la más reciente formación de este grupo, y ha sido añadido a la plantilla del BARÓN VON STRUCKER para trabajar como espía. **DW**

Space Phantom

NOMBRE ESPAÑOL Fantasma del espacio
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #2 (noviembre, 1963)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Agente de Inmortus
BASE Limbo **ALTURA** 1,98 m **PESO** 98 kg **OJOS** Azules
PELO Pelirrojo
PODERES Puede cambiar su aspecto para parecerse a cualquier ser vivo. Si este tiene superpoderes, los adopta también. El ser cuya forma es asimilada es enviado al instante a la dimensión del Limbo.

El Fantasma del espacio es un alienígena del planeta Phantus, que fue movido a la intemporal dimensión del Limbo durante una ruptura del espacio-tiempo. Varado en el Limbo, se encontró con Inmortus (IMMORTUS), amo de esa esfera. Inmortus le ofreció la libertad si le conseguía seres para su estudio. Cuando el Fantasma aceptó, Inmortus le otorgó el poder de adoptar la forma de cualquier ser como medio para llevarle sujetos. Cuando el Fantasma adoptaba la forma de otro ser, este era inmediatamente enviado al Limbo para que Inmortus lo examinara. En una ocasión intentó enviar a THOR, dios del trueno, pero fracasó al no tratarse de un mortal, y fue enviado de vuelta a la dimensión sin tiempo. **MT**

Speedball

NOMBRE ESPAÑOL Bola Veloz **PRIMERA APARICIÓN** *Amazing Spider-Man Annual #22 (1988)* **NOMBRE REAL** Robert Baldwin
OCUPACIÓN Estudiante de instituto **BASE** Nueva York; antes Springdale, Connecticut **ALTURA** 1,67 m **PESO** 60 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio **PODERES** Un campo de fuerza personal le permite abosorber la energía cinética dirigida contra él y reflejarla a mayor velocidad, lo que a menudo le hace rebotar contra los objetos.

Mientras trabajaba en prácticas en un laboratorio de investigación, Robert Baldwin fue bombardeado accidentalmente con burbujas de energía procedente de otra dimensión. Una banda de ladrones intentaba robar ciertos metales raros del laboratorio y uno de ellos golpeó a Baldwin con un arma, desencadenando sus nuevos poderes. Baldwin sometió a los ladrones rebotando entre paredes y techo hasta noquearlos. Después de aprender a controlar su poder, Baldwin asumió la identidad enmascarada de Bola Veloz (también apodado Maravilla Enmascarada) y se hizo luchador contra el crimen en su ciudad natal de Springdale. Más tarde, sería miembro fundador de los Nuevos Guerreros (NEW WARRIORS). **TD**

Sphinx

NOMBRE ESPAÑOL Esfinge
PRIMERA APARICIÓN *Nova Vol. 3 #6 (octubre, 1999)*
NOMBRE REAL Anath-Na Mut **OCUPACIÓN** Hechicero
BASE Pirámide volante **ALTURA** 2,18 m **PESO** 204 kg
OJOS Rojos **PELO** No tiene
PODERES Fuerza aumentada; la piedra Ka le otorga inmortalidad, vuelo, telepatía, transferencia de energía y la facultad de lanzar rayos conmocionadores.

Anath-Na Mut, un mutante del Antiguo Egipto que recibió poderes del Guardián de Arcturus, servía en la corte de Ramsés II hasta que su fracaso para detener a Moisés lo envió al exilio. Convertido en la inmortal Esfinge a través de la energía de la piedra Ka, vagó por el mundo durante cinco mil años hasta absorber la computadora viviente xandariana con la ayuda involuntaria del héroe NOVA. Ahora casi omnipotente, la Esfinge encontró la derrota a manos de GALACTUS. Más tarde, Anath-Na Mut volvió a la vida y, cuando se fundió con la reencarnación de su amada egipcia, Meryet Karim (Esfinge II), ambos formaron la "omni-esfinge". **DW**

SPIDER-MAN

Su amistoso vecino lanzarredes

SPIDER-MAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Spiderman

NOMBRE REAL
Peter Benjamin Parker

OCUPACIÓN
Fotógrafo freelance; profesor de ciencias

BASE
Nueva York

ALTURA 1,77 m
PESO 77 kg
OJOS Avellana
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Fantasy #15 (agosto, 1962)

PODERES

Posee la fuerza, velocidad, agilidad y reflejos proporcionales a una araña. Puede agarrarse a cualquier superficie y generar telarañas orgánicas. También posee un "sentido arácnido" que le alerta del peligro y puede adaptarlo psíquicamente con el entorno. Diseñó trazadores arácnidos que puede rastrear por la ciudad mediante el sentido arácnido.

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Ben y May Parker, Mary Jane Parker, Capitán América, Vengadores, 4 Fantásticos, Patrulla-X, Eugene "Flash" Thompson, Betty Brant Leeds.

ENEMIGOS Camaleón, Buitre, Doctor Octopus, Hombre de Arena, Kingpin, Duende Verde, Lagarto, Electro, Kraven, Gata Negra, Veneno, Misterio, Matanza, Scrier, Judas Traveller.

NÚMERO #1

Mientras asistía a una demostración científica, Peter Parker fue picado por una araña que había estado expuesta a radiactividad. Mareado, el joven volvió inmediatamente a su casa y empezó a exhibir los más asombrosos poderes: como la facultad de adherirse a las paredes y trepar por superficies verticales.




Antes de obtener sus poderes arácnidos, Peter Parker era más débil que la mayoría de los chicos de su edad.

Los padres de Peter Parker murieron en un accidente de avión cuando él era aún niño. Al despedirse en el aeropuerto, le dijeron que fuera bueno con su tía May y su tío Ben PARKER, quienes luego le criarían como a su propio hijo. Peter siempre pensó que tío Ben era su mejor amigo. No solo pasaba un tiempo de calidad con el niño, sino que además tenía un gran sentido del humor, y sus muchas horas de chistes y bromas hicieron que Peter desarrollara un aprecio real por las ocurrencias. Estudió con ahínco y se convirtió en un estudiante de matrícula. Aunque sus profesores lo alababan, los compañeros encontraron poca utilidad para el sabelotodo pero enclenque Parker. Las chicas pensaban que era demasiado callado, y los chicos le consideraban un canijo.

EL ORIGEN DE SPIDERMAN

El día que su vida cambió para siempre, Peter asistía a solas a una demostración científica y fue picado por una araña doméstica que había estado expuesta a una dosis masiva de radiación. Al cabo de unas horas, Peter descubrió que podía pegarse a las paredes y que había obtenido otras asombrosas facultades arácnidas.

Ansioso por sacar provecho de sus nuevos poderes, diseñó un traje peculiar que ocultaba su identidad, construyó un par de lanzarredes y se lanzó al mundo del espectáculo, usando "el Asombroso Spiderman" como nombre artístico.

Una noche, después de una representación, caminaba hacia un ascensor cuando un guardia de seguridad le gritó que retuviera a un hombre que huía. Sin embargo, Peter no hizo nada y el ladrón escapó.

Pocos días después, ¡el mismo ladrón asesinaba a tío Ben! Lleno de remordimiento, Peter juró que nunca permitiría que otra persona inocente sufriera porque Spiderman no hubiera hecho nada. De la manera más dura posible, había aprendido a usar sus grandes poderes de forma responsable.


Peter empezó a sospechar que sus poderes podían ser resultado de fuerzas paranormales.

Héroe de instituto

Spiderman no tardó en verse combatiendo a criminales como Camaleón (Chameleon), Buitre (Vulture), Doctor Octopus, Hombre de Arena (Sandman), Dr. Muerte (Doctor Doom), Lagarto (Lizard), Electro, (Misterio) Mysterio, Duende Verde (Green Goblin), Escorpión (Scorpion) y muchos otros. Intentó unirse a los 4 Fantásticos (Fantastic Four) e inició una duradera enemistad con la Antorcha Humana (Human Torch).

J. Jonah Jameson, editor del *Daily Bugle,* odiaba a los vigilantes enmascarados y afirmaba que Spiderman era una amenaza para la sociedad. Peter vio la oportunidad de explotar la campaña de Jameson y empezó a hacer fotos de sí mismo como Spiderman. En poco tiempo, ganaba lo suficiente para sustentarse vendiendo las fotos al *Bugle* como trabajador independiente.

Por fin se graduó en la Midtown High School con la nota académica más alta de la historia del instituto. Sin embargo, casi se perdió la ceremonia de graduación. Mientras los otros estudiantes se ponían sus birretes y togas, él estaba ocupado peleando con el Hombre Ígneo (Molten Man). Ganó el combate y llegó a la ceremonia justo a tiempo para enterarse de que había ganado una beca para la Universidad Empire State.



El Duende Verde asesinó a Gwen Stacy, el primer amor de Peter.

Años de universidad

Peter conoció a Mary Jane Watson (su futura esposa, *ver* Parker, Mary Jane) en la universidad, pero empezó a salir con Gwen Stacy (que más adelante moriría trágicamente a manos del Duende Verde). Hizo gran amistad con Harry Osborn, y después averiguó que el Duende Verde (Green Goblin) era en realidad Norman Osborn, el padre de Harry. Spiderman se cruzó también con villanos como Kingpin, Rino (Rhino), Conmocionador (Shocker), Cabello de Plata (Silvermane) y el Merodeador (Prowler).



Spiderman se enreda con el Doctor Octopus sobre las calles de Manhattan.

Argumentos esenciales

- ***Amazing Spider-Man #31-33*** Spiderman combate al Planeador Maestro para obtener un suero poco común que puede salvar la vida de tía May.
- ***Amazing Spider-Man: Fearful Symmetry or Kraven's Last Hunt (recop.)*** Kraven el Cazador rapta a Spiderman y ocupa su lugar en una batalla contra el mortífero Alimaña.
- ***Amazing Spider-Man: The Saga of the Alien Costume (recop.)*** Spiderman comprende que su nuevo traje negro es en realidad un simbionte alienígena.
- ***Amazing Spider-Man vs. Venom (recop.)*** Spiderman encuentra la horma de su zapato cuando Veneno entra en su vida.
- ***Amazing Spider-Man: Identity Crisis (recop.)*** Cuando se ofrece una recompensa de cinco millones por un asesinato que no ha cometido, Spiderman debe adoptar cuatro nuevas identidades enmascaradas para hallar al verdadero asesino.
- ***Amazing Spider-Man: Coming Home (recop.)*** Spiderman conoce al hombre llamado Ezequiel y aprende que hay mucho más sobre su origen de lo que nunca había pensado.

Después de su licenciatura, se encontró con la acrobática ladrona Gata Negra (Black Cat, su novia durante un tiempo) y con los criminales Hidro-Man (Hydro-Man), Demonio Veloz (Speed Demon) y Duende (Hobgoblin). También combatió al imparable Juggernaut y al Señor del Fuego (Firelord), dotado de poder cósmico. Vistió temporalmente un nuevo traje negro que poseía algunos poderes adicionales, pero resultó ser un simbionte alienígena. Mientras, su relación con la bella modelo Mary Jane Watson se fue haciendo más seria, y acabaron casándose.

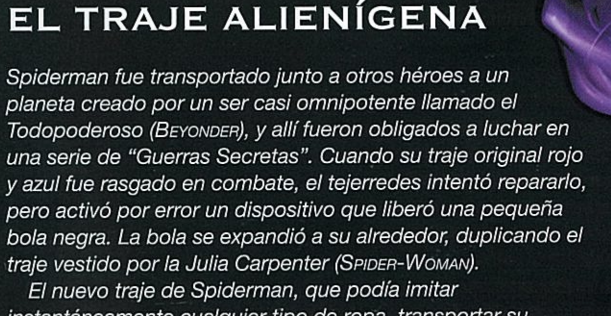
Evolución posterior

Tras liderar un culto criminal en Europa durante años, Norman Osborn volvió a irrumpir en la vida de Peter, que también conocería a un hombre llamado Ezequiel, quien afirmaba que los poderes de Spiderman eran el resultado de la magia, y no de una araña radiactiva. Más tarde, se enfrentaría con la Reina, que tenía el poder de controlar a los insectos y que le hizo mutar en una araña gigante. Tras volver a su forma humana, Peter observó que sus poderes y su fuerza habían aumentado, y que había adquirido la facultad de producir telarañas orgánicas. También se unió a un nuevo grupo de Vengadores (Avengers).

Después de un combate con el misterioso, vampírico y superfuerte villano Morlun, durante el cual Peter pareció morir, aceptó temporalmente un nuevo traje acorazado y un trabajo con Tony Stark (*ver* Iron Man). Pero después de ello ha vuelto a su aspecto tradicional. **TD**



El traje alienígena



Spiderman fue transportado junto a otros héroes a un planeta creado por un ser casi omnipotente llamado el Todopoderoso (Beyonder), y allí fueron obligados a luchar en una serie de "Guerras Secretas". Cuando su traje original rojo y azul fue rasgado en combate, el tejerredes intentó repararlo, pero activó por error un dispositivo que liberó una pequeña bola negra. La bola se expandió a su alrededor, duplicando el traje vestido por la Julia Carpenter (Spider-Woman).

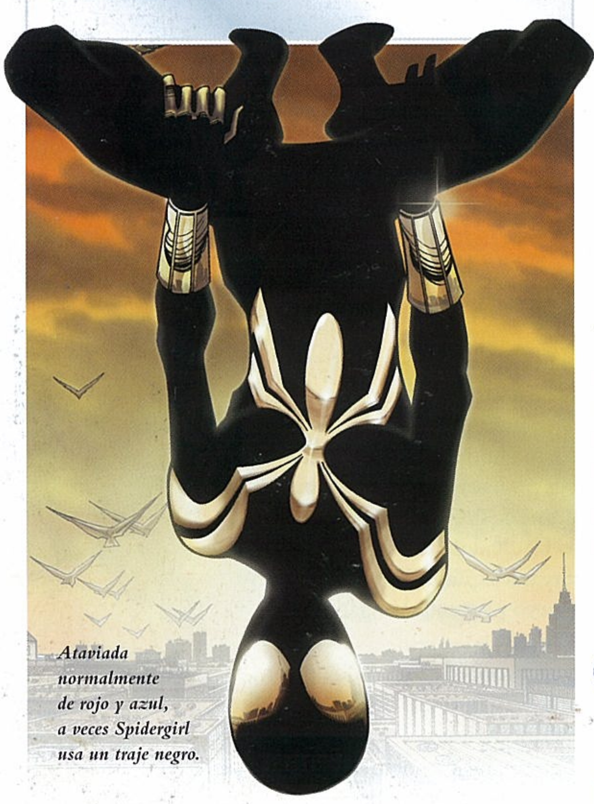
El nuevo traje de Spiderman, que podía imitar instantáneamente cualquier tipo de ropa, transportar su cámara y ahorrarle tiempo para cambiarse, estaba equipado con sus propios lanzarredes y poseía una reserva de telarañas aparentemente interminable. Finalmente descubriría que el traje alienígena era un simbionte con mente propia. Tuvo que recabar la ayuda científica de Mr. Fantástico para quitárselo, usando ondas sónicas de una frecuencia determinada.



Rechazado por Spidey, el simbionte se injertó en Eddie Brock para convertirlo en Veneno (arriba).

SPIDER-GIRL

PRIMERA APARICIÓN *What If? #105 (febrero, 1998)*
NOMBRE REAL May "Mayday" Parker
OCUPACIÓN Estudiante de instituto **BASE** Nueva York
ALTURA 1,65 m **PESO** 51 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Su agilidad, fuerza y facultad escaladora son similares a los de Spiderman; para desplazarse o atrapar a los enemigos usa los lanza-telarañas diseñados por su padre.


Ataviada normalmente de rojo y azul, a veces Spidergirl usa un traje negro.

En un posible futuro SPIDER-MAN resulta lesionado en un combate con el Duende Verde (GREEN GOBLIN) y abandona la lucha contra el crimen. Su esposa (*ver* PARKER, MARY JANE) da a luz a su primera hija y Peter Parker se hace forense del Departamento de Policía de Nueva York. Al crecer, su hija May juega en el equipo de baloncesto del instituto; durante un partido exhibe una agilidad superhumana y no tarda en conocer el pasado de su padre. Habiendo heredado sus poderes, May decide reanudar el negocio familiar como Spidergirl. Combate a nuevos villanos como Cara Divertida, Ocho Loco, Rey Dragón y Vatio Asesino. También se enfrentó a los hijos e hijas de los villanos que en el pasado desafiaron a su padre, como Electra, Raptor y Normie Osborn. Además, ha ayudado a otros superhéroes como los Vengadores (AVENGERS) y los Cinco Fantásticos. **TD**


Como toda adolescente, Spidergirl no sale nunca sin su teléfono móvil, que lleva en un soporte sobre los lanza-telarañas.

SPIDER-MAN 2099

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Man 2099 #1 (noviembre, 1992)*
NOMBRE REAL Miguel O'Hara
OCUPACIÓN Ingeniero genético, aventurero **BASE** Nueva York
ALTURA 1,77 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza, velocidad y agilidad superhumanas. Se adhiere a las superficies y lanza telarañas a través de órganos hiladores en sus antebrazos. Garras retráctiles y colmillos que segregan veneno.

En el año 2099 de un futuro alternativo, Miguel O'Hara, director de genética de la corporación Alchemax, intentaba recrear los poderes del SPIDER-MAN original. Su superior, Tyler Stone, lo controlaba mediante la adicción a una droga llamada éxtasis. Intentando curarse, O'Hara se sometió a su propio proceso experimental de manipulación genética. Este fue saboteado por un compañero de trabajo, haciendo que O'Hara desarrollase poderes arácnidos. Así se convirtió en el Spiderman de 2099, combatiendo a supercriminales y a Alchemax. Cuando su identidad secreta fue revelada, se unió a los Exiliados (EXILES). **PS**

SPIDER-WOMAN
(PÁGINA SIGUIENTE)

SPIRIT OF '76

NOMBRE ESPAÑOL Espíritu del 76
PRIMERA APARICIÓN *The Invaders Vol. 1 #14 (marzo, 1977)*
NOMBRE REAL William Nasland **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Móvil **ALTURA** 1,88 m **PESO** 98 kg
OJOS Azules **PELO** Moreno
PODERES Atleta de élite y formidable combatiente cuerpo a cuerpo; porta una capa a prueba de balas; como Capitán América lleva un escudo de acero, que no es indestructible.

Inspirado por las hazañas del Capitán América (CAPTAIN AMERICA) en la II Guerra Mundial, William Nasland se convirtió en el aventurero enmascarado Espíritu del 76. Tras combatir con espías nazis en Filadelfia, Nasland se trasladó a Gran Bretaña y se unió al grupo de los Cruzados hasta que se descubrió que su líder era un agente alemán. Nasland siguió contribuyendo al esfuerzo bélico, acompañando al Capitán América durante una misión en Berlín. Después del aparente fallecimiento del Capitán, Nasland aceptó convertirse en un segundo Capitán América, pero su carrera como emblemático mascarón de proa quedó cortada cuando murió mientras impedía el asesinato de un candidato a congresista, John F. Kennedy. **AD**

SPIRAL

NOMBRE ESPAÑOL Espiral
PRIMERA APARICIÓN *Longshot #1 (septiembre, 1985)*
NOMBRE REAL Rita "Carambola" **OCUPACIÓN** Hechicera guerrera
BASE Móvil **ALTURA** 1,77 m **PESO** 68 kg
OJOS Azules **PELO** Plateado
PODERES Fuerza aumentada; sus facultades invocadoras le permiten teleportarse entre dimensiones; excelente espadachina capaz de usar seis armas a la vez.

Espiral es una hechicera con seis brazos que actúa como ayudante del déspota alienígena MOJO. Actriz en su vida anterior, en la dimensión Mojoverso Espiral recibió alteraciones genéticas que recompusieron su forma y le proporcionaron otras mejoras, como la facultad para manejar la magia. En la Tierra, Espiral sirvió brevemente entre los agentes mutantes gubernamentales de Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE) y abrió una exclusiva tienda de cibernética, la Tienda de Cuerpos, entre cuyos clientes se halla Dama Mortal (LADY DEATHSTRIKE). **DW**

SPITFIRE

PRIMERA APARICIÓN *The Invaders Vol. 1 #7 (julio, 1976)*
NOMBRE REAL Jacqueline Falsworth Crichton
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Falsworth Manor, Gran Bretaña
ALTURA 1,62 m **PESO** 50 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Puede moverse a velocidad superhumana. Puede correr a 80 km/h y mantener esa velocidad durante cuatro horas.

Durante la II Guerra Mundial, Jacqueline Falsworth servía en el cuerpo de voluntarios británico, un grupo de defensa civil, cuando fue atacada por el vampiro nazi Barón Sangre. Fue rescatada por la Antorcha Humana (HUMAN TORCH) original, un androide que le proporcionó una transfusión de su sangre artificial. La combinación entre el mordisco del vampiro y la sangre sintética otorgaron a Falsworth una velocidad superhumana. Adoptó el nombre de Spitfire y se unió a los Invasores (INVADERS), un grupo de héroes disfrazados que combatieron contra las fuerzas del Eje durante la guerra. Sus poderes se desvanecían con el tiempo, pero otra transfusión de la sangre de Antorcha Humana consiguió devolvérselos. **MT**

Spider-Woman

Investigadora con irresistibles poderes

Jessica Drew, la Spiderwoman original, nació en la década de 1920. Al sufrir envenenamiento por radiación, el compañero de investigación de su padre –que luego se convertiría en el Alto Evolucionador (HIGH EVOLUTIONARY)– le inyectó un suero de sangre de araña. Drew permaneció décadas en un acelerador genético, saliendo finalmente con una edad relativa de 14 años.



Como muchos superhumanos, Jessica Drew obtuvo sus poderes como resultado de experimentos prohibidos.

FICHA	
NOMBRE ESPAÑOL	Spiderwoman
NOMBRE REAL	Jessica Drew
OCUPACIÓN	Aventurera
BASE	Móvil
ALTURA	1,77 m
PESO	60 kg
OJOS	Verdes
PELO	Castaño (teñido de moreno)
PRIMERA APARICIÓN	*Marvel Spotlight Vol. 1 #32 (febrero, 1977)*

SPIDER-WOMAN

PODERES
Fuerza, velocidad y audición mejoradas; factor de curación superhumano; emite feromonas alteradoras del ánimo que atraen a ambos sexos; puede adherirse a las paredes y dispara "rayos venenosos" bioeléctricos.

Las alas le permitían planear, y ahora puede volar sin ayuda.

VOLANDO SOLA

Durante varios años vivió en la montaña Wundagore con los animalizados Hombres Nuevos, antes de caer en HYDRA y convertirse en Arachné, una asesina. Nick Furia (FURY), de SHIELD, la convenció para que dejara HYDRA, y Jessica se hizo superheroína en Los Ángeles. Dándose el nombre Spiderwoman, durante un tiempo creyó que era una araña evolucionada a la forma humana. Más tarde, se hizo cazarrecompensas, y luego investigadora privada. Salvó la vida de Bill Foster, el Hombre Gigante (GIANT-MAN) mediante una transfusión de sangre, perdiendo parte de sus poderes en el proceso. Y luego los perdió por completo cuando una Spiderwoman malvada llamada Charlotte Witter se los robó. Entonces se hizo mentora de la más joven de las Spiderwomen, Martha "Mattie" Franklin. Desde esa época, Jessica Drew ha recuperado sus poderes, sirviendo como agente de SHIELD y miembro de los Nuevos Vengadores (AVENGERS).

ARGUMENTOS CLAVES
- ***The Spider-Woman #1*** El primer número de su serie original muestra a Jessica Drew tomando una decisión sobre ella misma como heroína.
- ***Spider-Woman: Origin #1-6*** Esta serie limitada vuelve a narrar los comienzos de Spiderwoman, de peón de HYDRA a miembro de los Nuevos Vengadores.
- ***New Avengers #1*** Jessica Drew regresa en su papel de Spiderwoman con los Nuevos Vengadores.

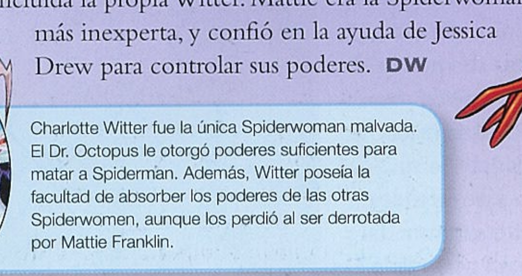


UNA SEGUNDA ARAÑA

Julia Carpenter se convirtió en la segunda Spiderwoman heroica, haciendo su debut en las Guerras Secretas del Todopoderoso (BEYONDER). Recibió sus poderes en una agencia secreta del gobierno y se unió a los mutantes Fuerza de la Libertad (FREEDOM FORCE), y más tarde a los Vengadores Costa Oeste (AVENGERS, WEST COAST) y a su derivación, Fuerza de Choque (FORCE WORKS). Perdió sus poderes a manos de Charlotte Witter.

SENTIDO ARÁCNIDO

La tercera Spiderwoman fue Mattie Franklin, sobrina de J. Jonah JAMESON. Charlotte Witter le arrebató sus poderes, pero después reabsorbió los de todas las Spiderwomen, incluida la propia Witter. Mattie era la Spiderwoman más inexperta, y confió en la ayuda de Jessica Drew para controlar sus poderes. **DW**



Charlotte Witter fue la única Spiderwoman malvada. El Dr. Octopus le otorgó poderes suficientes para matar a Spiderman. Además, Witter poseía la facultad de absorber los poderes de las otras Spiderwomen, aunque los perdió al ser derrotada por Mattie Franklin.

Spymaster

NOMBRE ESPAÑOL Espía Maestro

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #33 (enero, 1971)*

NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Espía industrial

BASE Móvil **ALTURA** 1,83 m **PESO** 88 kg

OJOS Azules **PELO** Rubio

PODERES Maestro del disfraz; excepcional combatiente cuerpo a cuerpo; saboteador brillante; experto con todo tipo de armas avanzadas; traje a prueba de balas; usa un hoverjet para el transporte.

Ya desde sus primeros días como Iron Man, Tony Stark era perseguido por el Espía Maestro, agente de espionaje industrial. Operando inicialmente con un grupo de asistentes conocido como Élite del Espionaje, Espía Maestro hizo repetidos esfuerzos por obtener los secretos de Industrias Stark. Cada ocasión se saldó con un fracaso; siempre escapó, y también buscó y obtuvo un nuevo empleador; entre ellos, Zodiaco (Zodiac), SHIELD y M. Máscara (Madame Masque). Pero el más beneficiado fue Justin Hammer, archienemigo de Stark: poco antes de morir a manos del espía rival Fantasma, Espía Maestro había obtenido algunos viejos diseños de Iron Man. El uso de estos diseños acosaría durante meses a Stark en la "guerra de las armaduras". **AD**



St. Lawrence, Col.

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 2 #446 (octubre, 1996)*

NOMBRE REAL Coronel Cary St. Lawrence

OCUPACIÓN Oficial del ejército **BASE** Móvil

ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES Hábil estratega militar, atleta altamente entrenada, experta en el uso de armas diversas.

Cuando Cary St. Lawrence era cadete en la academia de West Point academy, el general "Thunderbolt" Ross menospreció las posibilidades de éxito de su carrera militar. Decidida a trabajar aún más duro para demostrarle su error, Cary se graduó la tercera de su promoción. Asignada a la captura de Hulk, Cary probó ser excepcionalmente efectiva en sus enfrentamientos con el demonio verde. Al principio privilegió la fuerza bruta durante sus encuentros con la criatura, pero pronto se dio cuenta de que no tenía sentido emplear tácticas de mano dura: después de todo, Hulk se hacía más poderoso cuanto más crecía su furia. Por tanto, empezó a usar métodos más sutiles para someter a la criatura. Tal vez lo único que Hulk haya necesitado sea un toque femenino... **AD**

Squadron Supreme

El Escuadrón Supremo es una fuerza de campeones superhumanos que habitan la Tierra en una realidad alternativa. Su camino se ha cruzado muchas veces con el de los Vengadores (Avengers), incluida una temprana alianza para erradicar la influencia maligna de la Corona Serpiente del dios serpiente Set.



En una serie de 12 números el Escuadrón Supremo explora el poder absoluto.

Afrontaron su mayor desafío cuando Mente Suprema (Overmind) y Null, la Oscuridad Viviente, conquistaron su planeta. Hiperión (Hyperion) escapó a la Tierra normal y reclutó a los Defensores (Defenders), que derrotaron a Mente Maestra. El daño producido en su mundo por la guerra era tan inmenso que el Escuadrón Supremo puso en práctica el Programa Utopía, haciéndose con el control del gobierno y aplicando por la fuerza nuevos métodos de vigilancia e ingeniería social. Halcón Nocturno (Nighthawk) dejó el grupo como protesta, y organizó a los Redentores para actuar como insurgencia. Lograron forzar la renuncia del Escuadrón, y ambos grupos desmantelaron el Programa Utopía. Más adelante, el Escuadrón quedaría atrapado en la Tierra convencional, donde corrieron diversas aventuras junto a Quasar.

Recientemente el Escuadrón ha liberado con éxito su propio mundo de la presa ejercida por varias corporaciones monolíticas que buscaban obtener el control del planeta. **DW**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Escuadrón Supremo

MIEMBROS NOTABLES

HIPERIÓN (líder)
Vuelo, fuerza aumentada, supervelocidad, casi invulnerable, visión atómica.

ANFIBIO
Fuerza aumentada; capaz de vivir bajo el agua a grandes profundidades.

DOCTOR ESPECTRO
El prisma de poder le permite volar y proyectar objetos de "energía espectral".

ARQUERO DORADO
Habilidad insuperable con el arco y la flecha.

HALCÓN NOCTURNO
Brillante estratega; combatiente de élite.

PRINCESA PODER
Fuerza aumentada, experta guerrera.

ZUMBADOR
Supervelocidad.

BASE
Ciudad Escuadrón

ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #85 (marzo, 1971)



ESCUADRÓN SUPREMO
1 Tom Thumb ***2*** Zumbador ***3*** Nuke ***4*** Roca Roja ***5*** Molde ***6*** Princesa Poder ***7*** Hiperión ***8*** Lamprea ***9*** Doctor Espectro ***10*** Llama Astuta ***11*** Arcana ***12*** Águila Azul ***13*** Arquero Negro ***14*** Simio X

Stacy, Gwen

Hija del capitán de policía George Stacy, Gwen reparó por primera vez en Peter Parker cuando los dos se estaban inscribiendo en la universidad Empire State. Aunque se sentía atraída por él, inicialmente le desanimaron sus frecuentes cambios de humor y su aparente cobardía frente al peligro, sin saber que Parker era en secreto el asombroso SPIDER-MAN. Sin embargo, acabaron saliendo; y ello a pesar de la oposición de su rival, Mary Jane Watson (*ver* PARKER, MARY JANE). Pero la relación Parker-Stacy iba a ser difícil: después de que su padre muriera durante una batalla entre Spiderman y el DOCTOR OCTOPUS, Gwen empezó a odiar a Spiderman, un hecho que pesaba como una losa sobre el espíritu de Peter.

No mucho después, Gwen fue capturada por el Duende Verde GREEN GOBLIN y arrojada desde lo alto de un puente. Cuando Spiderman intentó salvarla con su telaraña, el brusco choque de la frenada rompió el cuello de Gwen, causando su muerte. **TB**

Arrojada desde un puente por el Duende Verde, Gwen Stacy muere sin saber que su novio Peter Parker es Spiderman.

STACY, GWEN

FICHA

NOMBRE REAL
Gwendolyn Stacy

OCUPACIÓN
Estudiante

BASE
Universidad Empire State, Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 59 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #31 (diciembre, 1965)

PODERES

Posee buena aptitud para la ciencia, pero ningún poder especial.

Stane, Obadiah

STANE, OBADIAH

FICHA

NOMBRE REAL
Obadiah Stane

OCUPACIÓN
Presidente de Stane Internacional

BASE
Cuartel general de Stane Internacional, Long Island, Nueva York

ALTURA 1,96 m
PESO 104 kg
OJOS Azules
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Iron Man #163 (octubre, 1982)

PODERES

El traje de combate de "Quincallero" amplifica su fuerza a un nivel superhumano; posee propulsores de vuelo y proyecta rayos repulsores y láser.

Huérfano desde que su padre se suicidó jugando a la ruleta rusa, Obadiah Stane veía la vida como un juego que él estaba decidido a ganar. Su táctica preferida consistía en desencadenar una guerra psicológica contra su oponente. Stane llegó a dirigir una multinacional de fabricación de municiones. Sabiendo que Anthony Stark, director de Stark Internacional, era un alcohólico reformado, Stane manipuló los acontecimientos para conducirlo de nuevo a la bebida. Pagó todas las deudas de Stark Internacional, tomó el control de la empresa renombrándola Stane Internacional, e inmovilizó la fortuna personal de Stark. Como era de esperar, Stark acabó como un paria alcoholizado.

Finalmente Stark dejó de beber y recuperó su identidad secreta como IRON MAN. Stane tenía a sus científicos creando su propio traje de combate acorazado, llamado Quincallero. Stane combatió personalmente a Iron Man embutido en esta armadura, pero fue derrotado. Quitándose el casco, se suicidó disparándose un rayo repulsor a la cabeza. **PS**

Stane aprovecha las debilidades de sus adversarios.

La armadura de Quincallero de Stane era mayor que la de Iron Man, pero no pudo derrotarlo.

Starfox

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man Vol. 1 #55 (febrero, 1973)*
NOMBRE REAL Eros **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Móvil **ALTURA** 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Vuelo; fuerza aumentada; telequinesis; facultad de generar campos de fuerza personales; poder para estimular los centros de placer del cerebro.

Eros es un eterno (ETERNAL) criado por su padre, Mentor, en Titán, la luna de Saturno. Su visión optimista de la vida es la opuesta a la de su hermano mayor, el adorador de la muerte THANOS. Eros vagó por la Tierra durante años en busca de placeres sensuales, pero regresó a Titán cuando Thanos y el SUPER-SKRULL atacaron su hogar. Tras la muerte del Capitán Mar-Vell (CAPTAIN MAR-VELL), Eros cuidó de su hijo, Genis-Vell (*ver* CAPTAIN MARVEL). Finalmente se unió a los Vengadores (AVENGERS) como Starfox. Tanto con ellos como a solas, Starfox ayudó a frustrar los esfuerzos de Thanos por reunir el Guantelete del Infinito y tomó parte en la guerra kree-shi'ar conocida como Operación Tormenta Galáctica. También ayudó a Genis-Vell a derrotar a Thanatos y a restablecer su mente después de un brote de locura. **DW**

Starhawk

NOMBRE ESPAÑOL Halcón Estelar

PRIMERA APARICIÓN *Defenders #27 (septiembre, 1975)*

NOMBRE REAL Stakar Vaughn Ogord **OCUPACIÓN** Aventurero

BASE Arcturus IV **ALTURA/PESO/OJOS/PELO** Desconocido

PODERES Puede volar a la velocidad de la luz y manipular energía cósmica. También tiene el poder de la precognición (conocer los sucesos antes de que se produzcan).

Stakar Vaughn Ogord es hijo de los seres superpoderosos Quasar y Kismet. Es un ser mitad humano y mitad artificial.

Nacido en el planeta Vespero, Stakar fue raptado siendo niño y llevado al planeta Arcturus IV, donde fue adoptado por Ogord, un Saqueador. Acabaría casándose con Aleta, la hija de Ogord.

Cuando un accidente combinó a Stakar y Aleta, ambos se convirtieron en un único ser conocido como Halcón Estelar, que huyó de Arcturus IV y se unió a los Guardianes de la Galaxia (Guardians of the Galaxy), los Vengadores del siglo XXXI. Al poseer precognición, Halcón Estelar revive una y otra vez su vida, haciendo cada vez los cambios y ajustes necesarios. **MT**

Star Stalker

NOMBRE ESPAÑOL Cazador Estelar

PRIMERA APARICIÓN *(Star Stalker I) Avengers #123 (mayo 1974), (Star Stalker II) Power Pack #56 (mayo, 1990)*

NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Depredador

BASE Planeta Vomir, en la galaxia Kree (Gran Nube de Magallanes) **ALTURA** 5,03 m **PESO** No revelado **OJOS** Negros

PELO No tiene **PODERES** Fuerza superhumana. Puede absorber la energía de un planeta y viajar por el espacio sin protección.

El Cazador Estelar original, rojo, era miembro de la raza reptiliana alienígena de los vorns. Usaba la cola como arma y sus poderes mutantes para crear una envoltura iónica que drenaba la energía de los planetas. Sus enemigos fueron los sacerdotes de Pama, un culto kree que conocía su vulnerabilidad al calor intenso. Tras masacrar a los sacerdotes que habitaban en la Tierra, el Cazador Estelar viajó hasta aquí para absorber su energía. Visión lo mató con rayos caloríficos. El hijo del Cazador, que había heredado los poderes de su padre pero tenía la piel verde, volvería a amenazar la Tierra. Fue aparentemente destruido por la superhumana Nova (Frankie Raye). **PS**

Starjammers, The



Corsario, líder de los Saqueadores, es rápido y experto con la espada.

Christopher Summers, padre de Scott Summers (Cyclops), fue raptado y esclavizado por los alienígenas Shi'ar. Después de que su esposa muriera solo para diversión del Majestor D'ken, Summers organizó una fuga junto a sus compañeros de prisión Ch'od, Raza y Hepzibah. El grupo se convirtió en los Saqueadores Estelares, piratas espaciales que luchaban contra los crueles excesos del gobierno shi'ar.

El grupo ayudó a Patrulla-X (X-Men) a derrotar a D'ken en su intento de poseer el cristal M'krann, y luego formaron equipo con la Patrulla para rescatar a Lilandra, hermana de D'ken, de sus raptores.

Los Saqueadores Estelares aceptaron a Carol Danvers (*ver* Warbird) como miembro cuando ella poseía el poder cósmico de Binaria, y Lilandra y el Professor X viajaron con ellos durante la lucha contra la usurpadora del trono, Ave de Muerte (Deathbird). Ellos mismos se hallaron inmersos en la Operación Tormenta Galáctica de la guerra kree/shi'ar, y ayudaron a los refugiados Kree en el periodo posterior. En esta época se les unió el piloto Keeyah, que fue de gran ayuda contra el Increado. **DW**

Ficha

NOMBRE ESPAÑOL
Saqueadores Estelares

MIEMBROS Y PODERES
CORSARIO (3) (Christopher Summers) Excelente piloto, espadachín y luchador.
CH'OD (1) Fuerza natural, piel resistente, garras cortantes.
HEPZIBAH (2) Reflejos felinos, visión nocturna, garras retráctiles.
RAZA (4) Fuerza, visión y reflejos cibernéticos, experto con armas blancas.
SIKORSKY Conocimientos médicos avanzados.
KEEYAH Piloto experto.
BASE Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men Vol. 1 #104 (abril, 1977)

Stick

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #176 (noviembre, 1981)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Sensei **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Experto en artes marciales; su "sentido de la proximidad" le permite detectar a otros a pesar de su ceguera; cierta capacidad telepática; educador edificante.

Stick, que obtuvo su nombre debido a su habilidad en el manejo de un bastón de combate, era, a pesar de su ceguera, el sensei de una escuela de guerreros de élite. Cuando el joven Matt Murdock (*ver* Daredevil) perdió la vista en un accidente con residuos tóxicos, Stick le enseñó cómo desarrollar el resto de sus sentidos para compensar la pérdida. Stick entrenaba también a la asesina Elektra; sin embargo, la expulsó cuando ella probó ser incapaz de controlar su furia en el combate. Cuando los malvados ninjas de la Mano (Hand) atacaron a Stick y a sus aliados, este absorbió las esencias vitales de sus atacantes en el interior de su cuerpo; desgraciadamente, el esfuerzo del acto le mató. **DW**

Stilt-Man

NOMBRE ESPAÑOL Zancudo
PRIMERA APARICIÓN *Daredevil #8 (junio, 1965)*
NOMBRE REAL Wilbur Day **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m (variable) **PESO** 84 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno
PODERES Las piernas de su traje acorazado pueden prolongarse hasta 18 m; el traje contiene también una formidable variedad de armamento incorporado.

Mientras trabajaba como ayudante del científico Carl Kaxton, Wilbur Day escapó con el revolucionario pistón hidráulico del inventor. Adaptando el dispositivo a un traje acorazado, Day se convirtió en el Zancudo y se embarcó en una carrera criminal. Sin embargo, sus esfuerzos fueron regularmente frustrados por Daredevil. Tras numerosas derrotas, y habiéndose convertido en el hazmerreír del mundillo criminal, Day intentó abandonar su identidad enmascarada, pero fue empujado de vuelta al hampa. Irónicamente, el único héroe sobre el que ha triunfado ha sido Spider-Man, ¡al cual ha vencido en al menos dos ocasiones! **TB**

Stinger

NOMBRE ESPAÑOL Aguijón
PRIMERA APARICIÓN Spider-Girl #1 (octubre, 1998)
NOMBRE REAL Cassandra Lang **OCUPACIÓN** Aventurera
BASE Nueva York (Tierra-982) **ALTURA** 1,65 m **PESO** 48 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio rojizo
PODERES Sus alas sintéticas implantadas le permiten volar; un traje acorazado le protege del daño; posee la facultad de encogerse al tamaño de una avispa.

Nacida en una realidad alternativa, Aguijón es el pseudónimo de la superheroína Cassandra Lang, hija de Scott Lang, el segundo Hombre Hormiga (Ant Man). Cassandra combinó los poderes y el traje de su padre con los de Avispa (Wasp) y, aunque pueda no ser la más poderosa entre los superhéroes, ha demostrado una aptitud natural para la organización y el liderazgo. Con toda una nueva generación emergente de héroes, Cassandra ayudó a reformar los Vengadores (Avengers) y estuvo al mando del resucitado supergrupo cuando Loki intentó limpiar de superhéroes el mundo. **AD**

Stingray

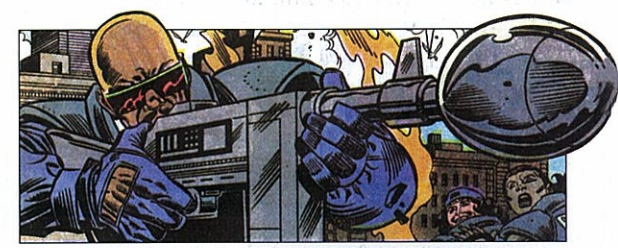
NOMBRE ESPAÑOL Mantarraya
PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish Vol. 1 #95 (septiembre, 1967)*
NOMBRE REAL Walter Newell **OCUPACIÓN** Aventurero, oceanógrafo
BASE Móvil en el océano Atlántico **ALTURA** 1,90 m **PESO** 91 kg
OJOS Avellana **PELO** Castaño
PODERES Su traje incorpora un sistema de respiración y le proporciona fuerza aumentada, capacidad para moverse bajo el agua a gran velocidad y para lanzar descargas eléctricas.

El gobierno de EE UU encomendó al oceanógrafo Walter Newell la aparentemente imposible misión de atrapar a Namor para ser interrogado. Newell diseñó un revolucionario traje sumergible y tuvo éxito en la tarea, convirtiéndose en el proceso en el aventurero Mantarraya. Sus aventuras posteriores le llevaron a luchar contra Attuma, señor de la guerra atlante, y a ser miembro de reserva de los Vengadores (Avengers). En el mejor de los casos, puede decirse que Newell es superhéroe a tiempo parcial, ya que prefiere concentrarse en la investigación científica. **DW**

Stone, Lt. Marcus

PRIMERA APARICIÓN *Thor Vol. 1 #404 (junio, 1989)*
NOMBRE REAL Marcus Stone **OCUPACIÓN** Oficial de policía
BASE Nueva York **ALTURA** 1,88 m **PESO** 102 kg
OJOS Marrones **PELO** No tiene
PODERES Dedicado y tenaz oficial de policía que jamás abandona un caso; tirador experto y entrenado combatiente cuerpo a cuerpo.

Tras servir en la policía de Nueva York durante 25 años, Marcus Stone estaba a punto para el retiro. El matrimonio con su amor de la niñez estaba en problemas debido a que se llevaba su trabajo policial a casa con él. Stone sabía que había llegado el momento de elegir entre su trabajo y su esposa. En la que debería haber sido su última jornada, se tropezó con un combate en el poderoso Thor y Ulik, el invencible troll de las rocas. Thor cayó, y Stone persiguió a Ulik y consiguió arrestarlo. Habiendo probado que un poli normal podía vérselas con superamenazas, Stone fue asignado a comandar Código: Azul, una fuerza de choque especial de Nueva York que se encarga de los supervillanos. **TD**



Stone, Tiberius

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man Vol. 3 #37 (febrero, 2001)*
NOMBRE REAL Tiberius "Ty" Stone
OCUPACIÓN Propietario de la multinacional Viastone **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Brillante estratega de los negocios; sociópata totalmente despiadado guiado por la envidia y la venganza.

Ty Stone y Tony Stark eran amigos de infancia, aunque a menudo competían cuando se trataba de deporte, chicas y notas. Sus padres eran rivales en los negocios, y el padre de Stark acabó por llevar al de Stone al borde de la bancarrota. Fingiendo ser aún amigo de Stark, Stone juró cobrarse venganza. Sembró noticias que empañaron la reputación de Stark, le robó la novia, Rumiko Fujikawa, e intentó hacerse con el control de Industrias Stark. Para incitar la intervención de Iron Man, contrató al Hombre Radiactivo (Radioactive Man) como guardaespaldas y fingió su propio secuestro. También intentó atrapar a Stark en un mundo de realidad virtual, pero este logró escapar; Stone está ahora en la prisión que deseaba para su rival. **TB**



STORM

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Tormenta
NOMBRE REAL
Ororo Munroe
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Escuela Xavier para Jóvenes Talentos, Salem Center, Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 58 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Giant-Size X-Men #1 (1975)

PODERES
Capacidad mutante para manipular el clima. Puede controlar la creación de lluvia, nieve, aguanieve, niebla, granizo y rayos. Puede crear vientos huracanados o hacer descender la temperatura a su alrededor por debajo del punto de congelación.

Ororo Munroe es descendiente de una larga línea de sacerdotisas brujas africanas. Su madre se casó con un estadounidense, y Ororo nació en Nueva York. Cuando tenía seis meses, su familia se trasladó a Egipto. Cinco años después, los padres de Ororo resultaron muertos durante el conflicto árabe-israelí. La pequeña quedó sepultada bajo los escombros de su casa, junto al cuerpo muerto de su madre.

La niña vagó por las calles de El Cairo y acabó convirtiéndose en una ratera. Pero a la edad de 12 años empezó a emerger su asombroso poder mutante para controlar el clima. Viajó a través de África, usando sus habilidades para ayudar a numerosas tribus que empezaron a adorarla como a una diosa.

El profesor Charles Xavier (*ver* PROFESSOR X) se trasladó a África y convenció a Ororo para que usara sus poderes en ayuda de toda la humanidad. Ella no tardó en unirse a la Patrulla-X (X-MEN) bajo el nombre clave de Tormenta, y rápidamente se convirtió en uno de los mutantes de más confianza para el Profesor-X. Ha llegado a liderar el grupo cuando Cíclope (CYCLOPS) no ha estado disponible. **MT**



Tormenta lidera en combate a sus compañeros de la Patrulla-X Kaos, Gambito, Lobezno, Hombre de Hielo y Pícara.

STRANGER, THE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
El Extraño
NOMBRE REAL
No revelado
OCUPACIÓN
Observador de mundos
BASE
Su propio Labmundo

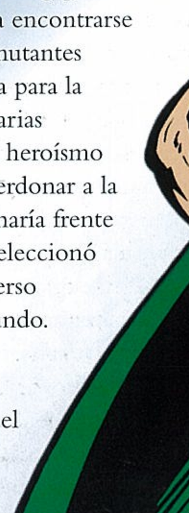
ALTURA Variable
PESO Variable
OJOS Negros
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN
Uncanny X-Men Vol. 1 #11 (mayo 1965)

PODERES
Fuerza inmensa; maneja el poder cósmico para emitir rayos de energía, rehacer la materia, generar campos de fuerza, levitar y cambiar de tamaño.

El Extraño es un ser cósmico de poder inconmensurable creado por las energías vitales de una raza desaparecida en el planeta Gigantus de la galaxia de Andrómeda. Los gigantianos construyeron al Extraño para oponerse a la Supermente (OVERMIND), una maligna entidad compuesta moldeada por los etenianos, enemigos tradicionales de los gigantianos.

El Extraño vagó durante eones, hasta encontrarse con la Tierra. Convencido de que los mutantes superhumanos constituían una amenaza para la galaxia, intentó destruir el planeta en varias ocasiones. Pero quedó cautivado por el heroísmo de campeones como HULK, y aceptó perdonar a la Tierra por el momento. Más adelante, haría frente y derrotaría a la Supermente, y luego seleccionó una Tierra alternativa del Nuevo Universo como objeto de estudio para su Labmundo. El Extraño sigue siendo una figura impredecible con motivos misteriosos, y posee una conexión no aclarada con el Tribunal Viviente (LIVING TRIBUNAL). **DW**





Straw Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre de paja
PRIMERA APARICIÓN *Dead of Night #11 (agosto, 1975)*
NOMBRE REAL Skirra Corvus **OCUPACIÓN** Guardián místico
BASE Esfera mágica no nombrada **ALTURA** 1,77 m **PESO** 27 kg
OJOS Rojos **PELO** Amarillo **PODERES** Se encarna en cuerpos compuestos de paja; proyecta miedo; tiene poder sobre los cuervos y la vida vegetal local, y otros variados atributos místicos.

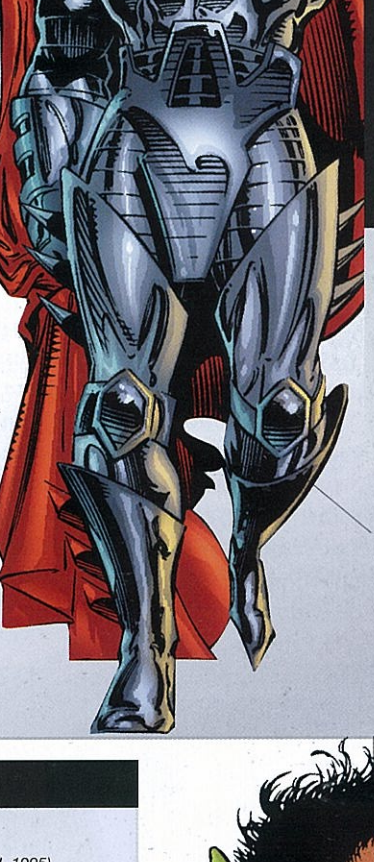
Nativo de una esfera extradimensional fronteriza con la Tierra, el Hombre de Paja puede acceder a nuestro universo a través de pinturas místicas que lo describen. Estas pinturas de origen misterioso son codiciadas por el culto de Kalumai, quienes pueden convocar a su demoniaco señor y a sus secuaces a través de ellas. Sin embargo, el Hombre de Paja se considera a sí mismo guardián de la Tierra, y ha mantenido a Kalumai bajo control con éxito. Reclutado por el Morador en la Oscuridad como uno de sus Señores del Miedo, el Hombre de Paja rechazó apoyar el plan de la entidad demoniaca para subyugar la Tierra, y se encarnó a sí mismo como una estrella de la televisión, Skirra Corvus, bajo cuya forma fue capaz de advertir al Dr. Extraño (Doctor Strange) de los planes del Morador. **TB**

Stryfe

Infectado con un virus tecno-orgánico que amenazaba con convertir todo su cuerpo en metal orgánico, para salvar su vida el niño Nathan Summers fue enviado a casi dos milenios de distancia en un futuro alternativo.

Para el caso de que muriera, Madre Askani, de la Hermandad Askani, ordenó que fuera clonado. Este clon, que estaba libre del virus, fue robado y criado por el tirano Apocalipsis (Apocalypse), quien le dio el nombre de Dyscordia.

El Nathan original creció para convertirse en el héroe Cable, líder de los luchadores por la libertad que combatieron a los ejércitos comandados por Dyscordia. Ambos hombres viajaron atrás en el tiempo "normal" hasta el de la Patrulla-X (X-Men), donde han seguido su acerbo enfrentamiento. Aunque su forma original fue destruida, la consciencia de Dyscordia puede ocupar otros cuerpos. **PS**



Irónicamente, dado que Dyscordia está libre del virus tecno-orgánico, debe vestir armadura metálica para protegerse.

STRYFE

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Dyscordia
NOMBRE REAL Dyscordia
OCUPACIÓN Líder terrorista
BASE Móvil

ALTURA 2,03 m
PESO 159 kg
OJOS Azules
PELO Blanco

PRIMERA APARICIÓN *The New Mutants #87 (marzo, 1990)*

PODERES
Posee fuerza superhumana y otras facultades físicas, además de enormes poderes telepáticos y telequinéticos. A diferencia de su clon Cable, no necesita malgastar ninguno de estos poderes manteniendo a raya un virus tecno-orgánico.

Strong Guy

NOMBRE ESPAÑOL Fortachón
PRIMERA APARICIÓN *New Mutants #29 (julio, 1985)*
NOMBRE REAL Guido Carosella **OCUPACIÓN** Asistente especial de Investigaciones Factor-X **BASE** Nueva York **ALTURA** 2,13 m
PESO 340 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco **PODERES** Absorbe la energía cinética: si no la libera rápidamente le produce deformaciones físicas y daño cardiaco; la energía aumenta su fuerza.

Nuevo recluta de la naciente Investigaciones Factor-X (X-Factor) de Jamie Madrox, Guido Carosella estaba hasta hace poco esclavizado por un club de lucha ubicado en Tokio. Aunque las mutaciones de Guido le provocan un constante dolor físico, raramente lo demuestra; de hecho, en su tiempo libre a veces está pluriempleado como cuentachistes. Guardaespaldas ocasional de la cantante de rock Lila Cheney, Guido sirvió también con Factor-X, y allí fue donde entabló amistad inicial con Jamie Madrox. **AD**

Sugar Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre de Azúcar
PRIMERA APARICIÓN *Generation Next Vol. 1 #2 (abril, 1995)*
NOMBRE REAL Desconocido **OCUPACIÓN** Aventurero; ex asesino
BASE Móvil **ALTURA** 2,06 m **PESO** 180 kg
OJOS Blancos **PELO** Moreno
PODERES Fuerza y reflejos aumentados; lengua cortante extensible; cuatro brazos; capacidad de regeneración avanzada; puede controlar su masa y tamaño.

El Hombre de Azúcar procede de un futuro alternativo conocido como Era de Apocalipsis, en el cual dirigía el Núcleo de Seattle, una central de energía que funcionaba con esclavos. Cuando Coloso (Colossus) irrumpió en el campo para rescatar a su hermana, Illyana Rasputín, el Hombre de Azúcar redujo su tamaño y se ocultó en una bota de Coloso, emergiendo al fin en la línea temporal principal y 20 años en el pasado. Desde su nueva posición de ventaja, fue capaz de erigir la isla nación de Genosha aportando la tecnología genética necesaria para crear una población de mutantes esclavos. Sobrevivió al holocausto de la isla, pero aparentemente murió meses después a manos de Callisto. **DW**



SUMMERS, RACHEL

Niña mutante de otro tiempo

FICHA

NOMBRE REAL
Rachel Anne Summers, ahora Rachel Grey

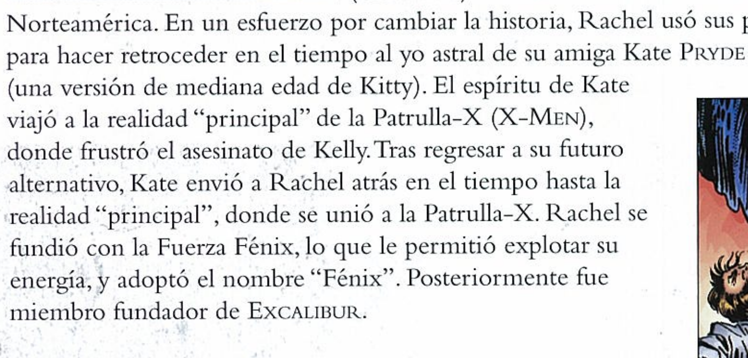
OCUPACIÓN
Aventurera

BASE
Instituto Xavier, Salem Center, Nueva York

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Verdes
PELO Pelirroja

PRIMERA APARICIÓN
The Uncanny X-Men #141 (enero, 1981)

PODERES
Tiene considerables capacidades telepáticas y telequinéticas. En el pasado sirvió como anfitriona de la Fuerza Fénix, que amplificó enormemente sus poderes psiónicos.

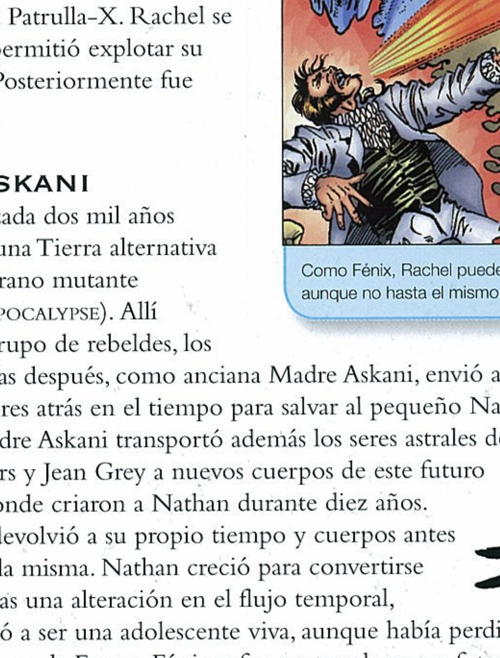


En un futuro alternativo, Acab lava el cerebro de Rachel para que sirva como su "sabueso" telépata mutante.

Rachel Summers es hija del Scott Summers (CYCLOPS) y la Jean GREY (alias Fénix) de una línea temporal alternativa conocida como "Días del futuro pasado". En esta realidad, el gobierno de EE UU activó a los Centinelas, robots caza-mutantes, después del asesinato del senador Robert KELLY a manos de un terrorista mutante. Las fuerzas federales atacaron la mansión del PROFESSOR X, base de Patrulla-X, y capturaron a Rachel.

FÉNIX

Lavaron el cerebro de Rachel para convertirla en un "sabueso" mutante, usando su poder telepático para rastrear a otros mutantes y le marcaron la cara con tatuajes (que actualmente usa para ocultar sus poderes). Finalmente se rebeló y atacó a su amo, Acab (AHAB). En castigo fue confinada en un campo de concentración para mutantes. Para entonces, los Centinelas (SENTINELS) habían tomado el control de Norteamérica. En un esfuerzo por cambiar la historia, Rachel usó sus poderes para hacer retroceder en el tiempo al yo astral de su amiga Kate PRYDE (una versión de mediana edad de Kitty). El espíritu de Kate viajó a la realidad "principal" de la Patrulla-X (X-MEN), donde frustró el asesinato de Kelly. Tras regresar a su futuro alternativo, Kate envió a Rachel atrás en el tiempo hasta la realidad "principal", donde se unió a la Patrulla-X. Rachel se fundió con la Fuerza Fénix, lo que le permitió explotar su energía, y adoptó el nombre "Fénix". Posteriormente fue miembro fundador de EXCALIBUR.



Como Fénix, Rachel puede usar la Fuerza Fénix cósmica, aunque no hasta el mismo punto que Jean Grey.



Como Madre Askani, Rachel creó un clon del pequeño Cable, llamado Dyscordia.

MADRE ASKANI

Rachel fue lanzada dos mil años adelante hacia una Tierra alternativa regida por el tirano mutante Apocalipsis (APOCALYPSE). Allí encontró un grupo de rebeldes, los Askani. Décadas después, como anciana Madre Askani, envió a uno de sus seguidores atrás en el tiempo para salvar al pequeño Nathan Summers. Madre Askani transportó además los seres astrales de Scott Summers y Jean Grey a nuevos cuerpos de este futuro alternativo, donde criaron a Nathan durante diez años. Después los devolvió a su propio tiempo y cuerpos antes de perecer ella misma. Nathan creció para convertirse en CABLE. Tras una alteración en el flujo temporal, Rachel volvió a ser una adolescente viva, aunque había perdido su conexión con la Fuerza Fénix y fue capturada en un futuro alternativo por un ser llamado Desolado. Cable la devolvió al tiempo de la Patrulla-X, y ella se unió de nuevo al grupo. En honor de su madre, Rachel empezó a llamarse "Rachel Grey" y adoptó el nombre clave original de Jean, "Chica Maravillosa". **PS**

En honor a su madre, Rachel ha asumido las identidades de Fénix y Chica Maravillosa que usó Jean Grey.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***New Mutants Vol. 1 #18, Excalibur Vol. 1 #52*** En su línea temporal, Rachel presencia el ataque de los federales sobre la mansión de Xavier y se convierte en "sabueso" de Acab.
- ***Uncanny X-Men #184-199*** Rachel viaja a la línea temporal principal, se une a Patrulla-X y se convierte en Nuevo Fénix.
- ***Adventures of Cyclops and Phoenix #1-4*** Como la anciana Madre Askani, Rachel se lleva a Scott Summers y Jean Grey a un futuro distante para criar al joven Cable.

Súper-Adaptoid

NOMBRE ESPAÑOL Súper Adaptoide
PRIMERA APARICIÓN *Tales Of Suspense #82 (octubre, 1966)*
NOMBRE REAL Ninguno **OCUPACIÓN** Superasesino **BASE** Móvil
ALTURA/PESO/OJOS/PELO Variables
PODERES Androide que puede duplicar aspecto, poderes, vestimenta y armamento de cualquiera que esté dentro de los 3 m de alcance de sus escáneres oculares. Puede mimetizar un máximo de ocho seres de una sola vez.

Impulsado por un fragmento del Cubo Cósmico, el Adaptoide fue creado por la organización subversiva IMA (Ideas Mecánicas Avanzadas) con el objeto de ser el arma definitiva contra enemigos superhumanos. Enviado a destruir al Capitán América (Captain America), la criatura adoptó la apariencia compuesta y copió los poderes de Ojo de Halcón (Hawkeye), Avispa (Wasp) y Goliath entre otros. Después de absorber el poder de Kubik, manifestación viviente del Cubo Cósmico, el Adaptoide fue privado de todos sus poderes y destruido en combate con los Vengadores (Avengers). Más tarde, fue reactivado, y se desconoce su paradero actual. **TD**

Sunfire

NOMBRE ESPAÑOL Fuego Solar
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Vol. 1 #64 (enero, 1970)*
NOMBRE REAL Shiro Yoshida **OCUPACIÓN** Aventurero
BASE Departamento H, Canadá; antes Tokio, Japón **ALTURA** 1,77 m
PESO 79 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Proyecta "fuego solar" y crea corrientes de aire supercalentado para volar. Posee un campo de fuerza psiónica. Entrenado en kárate y kenjutsu, arte samurái del manejo de la espada.

La madre de Fuego Solar quedó expuesta a la radiación cuando EE UU lanzó la bomba atómica sobre Hiroshima. Cuando aparecieron sus poderes mutantes, Fuego Solar juró vengarse de los EE UU; destruyó un monumento en la sede de Naciones Unidas y chocó con la Patrulla-X (X-Men). El Professor Xavier lo invitó a unirse a un nuevo equipo de hombres-X y él aceptó temporalmente, aunque prefirió realizar misiones especiales en Japón. Fue hipnotizado por el Dr. Demonicus para luchar contra los Vengadores Costa Oeste (West Coast Avengers). Recientemente fue reclutado por el Departamento H (una rama del Ministerio de Defensa canadiense) para unirse a Alpha Flight, un grupo de superhéroes auspiciado por el gobierno. **TD**

Sunspot

NOMBRE ESPAÑOL Mancha Solar
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Graphic Novel #4 (1982)*
NOMBRE REAL Roberto da Costa
OCUPACIÓN Líder del Club Fuego Infernal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,52 m **PESO** 59 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES El poder solar le otorga superfuerza, ascenso termal para volar, proyección de calor y luz y rayos conmocionadores de energía solar.

Mancha Solar fue criado como heredero de una gran empresa en Río de Janeiro, Brasil. Al crecer, manifestó la facultad mutante de absorber y convertir energía solar. En su forma activa, tiene el aspecto de un ser de energía negra y crepitante. Ha estado asociado a diversas organizaciones. Es uno de los miembros fundadores de los Nuevos Mutantes (New Mutants), y también ha estado con los Ángeles Caídos y Fuerza-X (X-Force). Recientemente aceptó el puesto de Señor Imperial en el Club Fuego Infernal (Hellfire Club), en un intento de legitimar la organización. Fuego Reinante, copia genética de Mancha Solar, es un terrorista del Frente de Liberación Mutante (Mutant Liberation Front). **DW**



Super-Apes



Con el tiempo, los salvajes Supersimios alcanzaron inteligencia humana.

Reed Richards deseaba probar un nuevo combustible en una nave diseñada para llevar a los 4 Fantásticos (Fantastic Four) a la Luna, esperando alcanzarla antes que los soviéticos. Pero sin saberlo Reed, un científico ruso llamado Ivan Kragoff había construido su propia nave, que esperaba que le llevaría al satélite el primero. Kragoff había entrenado a tres simios (un gorila, un babuino y un orangután) para que lo ayudaran en el manejo de la nave.

Conocedor de los rayos cósmicos que habían dado sus poderes a los 4F, Kragoff se expuso voluntariamente a ellos durante el viaje. Y así, los tres simios y él mismo, llamado ahora Fantasma Rojo (Red Ghost), lograron distintos superpoderes.

Una vez en la Luna, los Supersimios combatieron a los 4 Fantásticos; pero se volvieron rápidamente contra Kragoff, que los mantenía hambrientos para controlarlos. A medida que sus poderes seguían desarrollándose, los tres Supersimios alcanzaron el nivel humano de inteligencia. Los Supersimios y el Fantasma Rojo han enterrado sus diferencias y siguen acompañándolo en sus desmanes. **MT**

SUPERSIMIOS
1 Igor el babuino
2 Mikhlo el gorila
3 Peotor el orangután
4 Fantasma Rojo

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Supersimios
MIEMBROS
IGOR Babuino
MIKHLO Gorila
PEOTOR Orangután
BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #13 (abril, 1963)

PODERES
Igor: metamorfo.
Mikhlo: superfuerte.
Peotor: controla el magnetismo.

Super-Apes

Super-Skrull

FICHA

NOMBRE REAL
Kl'rt
OCUPACIÓN
Guerrero
BASE
Móvil, normalmente dentro del imperio skrull

ALTURA 1,83 m
PESO 283 kg
OJOS Verdes
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #18 (septiembre, 1963)

PODERES
Es un extraterrestre que posee las facultades combinadas de los 4 Fantásticos y la ductilidad propia de los skrulls. Puede proyectar energía hipnótica por los ojos.



El Superskrull proyecta un rayo que paraliza y somete a su voluntad al oponente de forma temporal.

Cuando los 4 Fantásticos (Fantastic Four) impidieron que los Skrulls conquistaran la Tierra, el emperador juró desarrollar una superarma que los derrotara. Sus científicos crearon el Superskrull, un guerrero rediseñado biónicamente para poseer todos los poderes de los 4F. Su primer combate acabó en derrota, y fue apresado por los 4 Fantásticos. Finalmente consiguió escapar, adueñándose de la identidad del Hombre Invencible y raptando a Franklin Storm, el padre de la Chica Invisible (*ver* Invisible Woman) y de la Antorcha Humana (Human Torch); pero su éxito fue efímero, y los 4F volvieron a derrotarlo. Exiliado temporalmente por sus múltiples derrotas, el Superskrull fue devuelto al servicio durante la guerra kree-skrull. Recientemente ha combatido contra Genis-Vell, hijo del Capitán Marvel (Captain Marvel) original, al secuestrar a una terrestre con la facultad de deformar la realidad. Planeaba usar el talento de la joven para ayudar al imperio skrull, pero ella lo derrotó deshaciéndose de sus poderes. El Superskrull habita hoy en la Tierra bajo un disfraz humano. **TB**



Supreme Intelligence

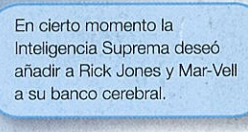
FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Inteligencia Suprema
NOMBRE REAL
Supremor
OCUPACIÓN
Líder planetario
BASE
Kree-Lar

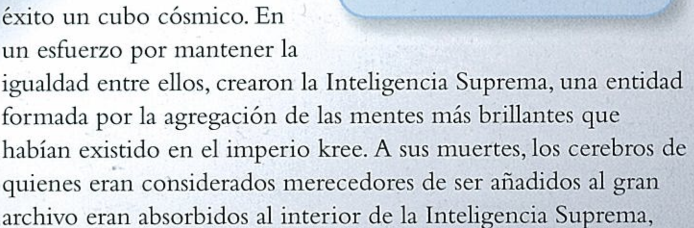
ALTURA No aplicable
PESO No aplicable
OJOS Negros con pupilas amarillas
PELO Tentáculos verdes

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #65 (agosto, 1967)

PODERES
Posee el intelecto combinado de las mejores mentes en la historia kree. En el pasado, tenía su consciencia proyectada en un poderoso cuerpo artificial para tomar parte activa en el combate.



En cierto momento la Inteligencia Suprema deseó añadir a Rick Jones y Mar-Vell a su banco cerebral.



La Inteligencia detonó una nega-bomba para aniquilar a casi todos los kree y acelerar su evolución.

Décadas atrás, la raza Kree supo que sus antiguos enemigos intergalácticos, los Skrulls, habían creado con éxito un cubo cósmico. En un esfuerzo por mantener la igualdad entre ellos, crearon la Inteligencia Suprema, una entidad formada por la agregación de las mentes más brillantes que habían existido en el imperio kree. A sus muertes, los cerebros de quienes eran considerados merecedores de ser añadidos al gran archivo eran absorbidos al interior de la Inteligencia Suprema, sumando su conocimiento y experiencia a los de esta.

Poco después de su creación, la Inteligencia Suprema se hizo con el control del imperio kree, convirtiéndose a la vez en dictador supremo y en objeto de adoración religiosa. Como tal, Supremor ha guiado el destino de los kree, intentando incluso vencer el callejón sin salida evolutivo que parecía haber alcanzado esta raza militarista de conquistadores espaciales. **TB**

Pocos de los kree escaparon al estallido de la nega-bomba, pero los que lo hicieron seguirán evolucionando y perpetuarán el imperio kree.

Swarm

NOMBRE ESPAÑOL Enjambre
PRIMERA APARICIÓN *The Champions #14 (julio, 1977)*
NOMBRE REAL Fritz von Meyer
OCUPACIÓN Científico, conquistador **BASE** Móvil **ALTURA** 1,96 m
PESO No revelado **OJOS** No tiene **PELO** No tiene
PODERES Puede controlar mentalmente a una abeja reina mutante y, a través de ella, a cantidades inmensas de abejas mutantes.

Al acabar la II Guerra Mundial, el científico nazi Fritz von Meyer estudiaba las abejas en Sudamérica. Fue atacado por un enjambre cuya exposición a la radiación les había otorgado una inteligencia anormalmente elevada. El cuerpo de von Meyer fue consumido, pero su consciencia sobrevivió y tomó el control de las abejas, que se apiñaron alrededor de su esqueleto, configurando un cuerpo humano. Así fue creado Enjambre. En su intento de conquistar el mundo, ha batallado con los Campeones de Los Ángeles, el Spider-Man original, Ben Reilly como Spiderman, y los Runaways. **PS**

Switzler, Beverly

PRIMERA APARICIÓN *Howard the Duck #1 (enero, 1976)*
NOMBRE REAL Beverly Switzler
OCUPACIÓN Ex modelo artística y actriz **BASE** Cleveland, Ohio
ALTURA /PESO No revelados **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Como modelo de arte que es, puede permanecer perfectamente inmóvil.



Beverly era una modelo artística cuya vida fue transformada por el encuentro con un plumífero extradimensional, Howard the Duck. Cuando Howard la rescató del Mago de las Finanzas, Pro-Rata, la pareja inició un vida en común en Cleveland, Ohio. Las cosas no iban a ser fáciles: tenían dificultades para pagar el alquiler y, a pesar del deseo de Howard de llevar una vida tranquila, se veían continuamente embrollados en las travesuras de personajes infames. El Doctor Bong demostró ser el más intransigente de ellos. Su deseo por Beverly le llevó a obligarla a casarse con él, aunque cuando fue incapaz de consumar la relación, ella regresó con Howard y consiguió la anulación del matrimonio. **AD**

Synch

NOMBRE ESPAÑOL Sincro
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #36 (septiembre, 1994)*
NOMBRE REAL Everett Thomas **OCUPACIÓN** Estudiante
BASE Academia Massachusetts **ALTURA** 1,80 m **PESO** 75 kg
OJOS Marrones **PELO** Moreno (afeitado)
PODERES Capaz de tomar los poderes de otros mientras permanezcan próximos a él.

Cuando los poderes mutantes del adolescente Everett Thomas emergieron, la entidad Falange (Phalanx) intentó experimentar con él. Rescatado por Emma Frost (la Reina Blanca), Júbilo (Jubilee) y Dientes de Sable (Sabretooth), Thomas se unió a ellos para liberar a Vaina (Husk), M, Pellejo y Destello (Blink). Everett se inscribió en la Academia Massachusetts, uniéndose a Generación-X (Generation X) como Sincro. Mientras combatían al villano Émplaca (Emplate), que se alimentaba de la médula ósea de mutantes, Sincro se convirtió en una criatura como el mismo Émplaca, aunque fue rescatado de su influencia por sus compañeros de grupo. Sacrificó su vida para salvar a los estudiantes de Generación-X, intentando desactivar una bomba colocada por Adrienne Frost, hermana mayor de Emma, directora del grupo en esa época. **MT**

Swordsman

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Espadachín
NOMBRE REAL Philip Javert
OCUPACIÓN Aventurero
BASE Móvil
ALTURA 1,93 m
PESO 113 kg
OJOS Azules
PELO Moreno
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #343 (enero, 1992)*

PODERES Era un hábil luchador con espada. Experto en armas blancas, aparte de su espada solía llevar un juego de cuchillos arrojadizos. También era un soberbio atleta y excelente en la lucha sin armas.

Jacques DuQuesne, el Espadachín original, dejó su trabajo en el circo para seguir una vida delictiva. Se unió a los Vengadores (Avengers) como agente del maligno Mandarín, pero llegó a admirar al grupo y se negó a ayudar a destruirlos. Murió al salvar a Mantis de Kang el Conquistador.

El segundo Espadachín fue Philip Javert. Procedente de un universo alternativo, era el equivalente dimensional de Jacques DuQuesne. Traicionado por los Vengadores de su propia línea temporal, Javert combatió en principio contra los de este mundo, pero luego se unió a ellos como el nuevo Espadachín. Más adelante, partiría con Magdalene hacia otra dimensión.

Un tercer Espadachín procedía de la Contratierra creada por Franklin Richards en el incidente Heroes Reborn. Y el cuarto (Andreas von Strucker) actuó con los Thunderbolts. **DW**

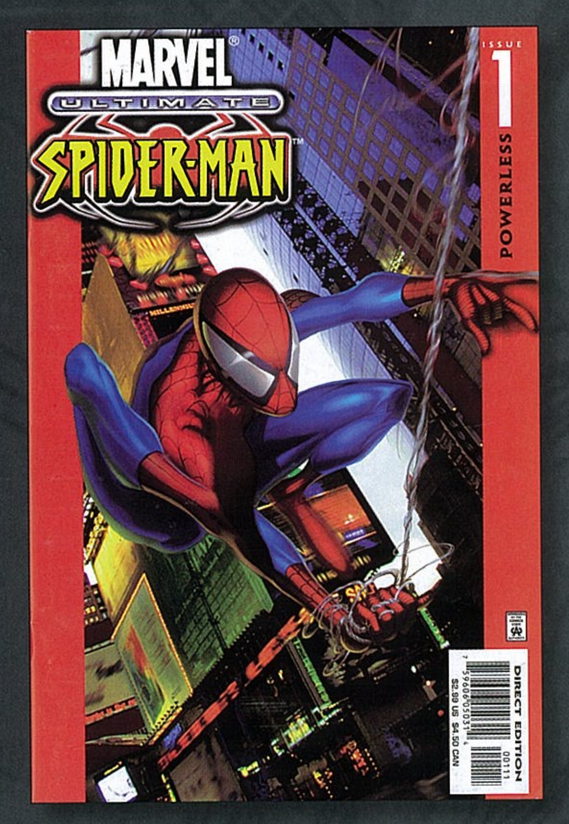


DuQuesne muere en brazos de Mantis.

La identidad de Espadachín ha sido un legado que ha pasado de un personaje a otro, pero siempre conservando una bravucona habilidad con la espada.

La década de 2000

En el nuevo milenio, Marvel se concentró en arcos argumentales que pudieran ser reunidos en recopilaciones. *Maximum Security*, una nueva serie del Capitán Marvel y *Ultimate Spider-Man* fueron publicados en 2000. Al año siguiente llegaron *X-Treme X-Men*, *Exiles*, *Blink* y *Citizen V*. "El mes mudo" fue un suceso que afectó a todos los títulos Marvel, tres series limitadas de *The Call of Duty*, *The Infinity Abyss, Marville*, *The Order*, *The Ultimates* y *X-Statix* fueron los principales lanzamientos en 2002. Arcos como "Impensable" y "Acción de Autoridad" sacuden a los 4 Fantásticos, y nuevos títulos como *Emma Frost*, *Marvel 1602*, *Runaways* y *Sentinel* debutan en 2003. "Ragnarok" y "Vengadores Desunidos" llevaron a Thor y a los Vengadores a dramáticas conclusiones en 2004, y aparecieron títulos como *Astonishing X-Men* y *New X-Men*. *New Avengers*, *Young Avengers* y *Araña* se hicieron series mensuales en 2005, y *Drax the Destroyer*, *GLA* (Vengadores Grandes Lagos), *Last Hero Standing* y *Machine Teen* tuvieron series limitadas. *Generation M*, *Marvel Zombies*, *Nextwave*, *New Excalibur*, *Ares* y crossovers de multiples títulos como "I ♥ Marvel", "Aniquilación" y "Civil War" fueron grandes éxitos de 2006.



Ultimate Spider-Man #1 (2000)
Un universo alternativo actualiza y añade nuevos giros al origen de Spiderman y a una multitud de personajes familiares.

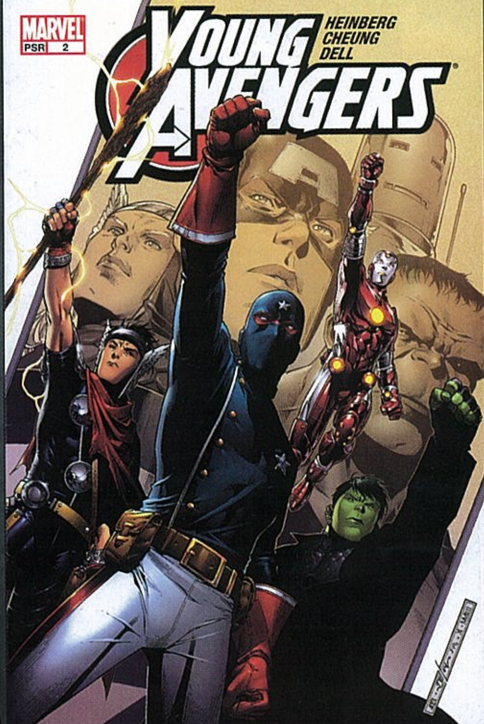


Avengers Vol. 3 #62 (2002)
A medida que su bioquímica se hace más inestable, Sota de Corazones arremete contra Scott Lang y le acusa de haber salido adelante aprovechándose del Hombre Hormiga original.

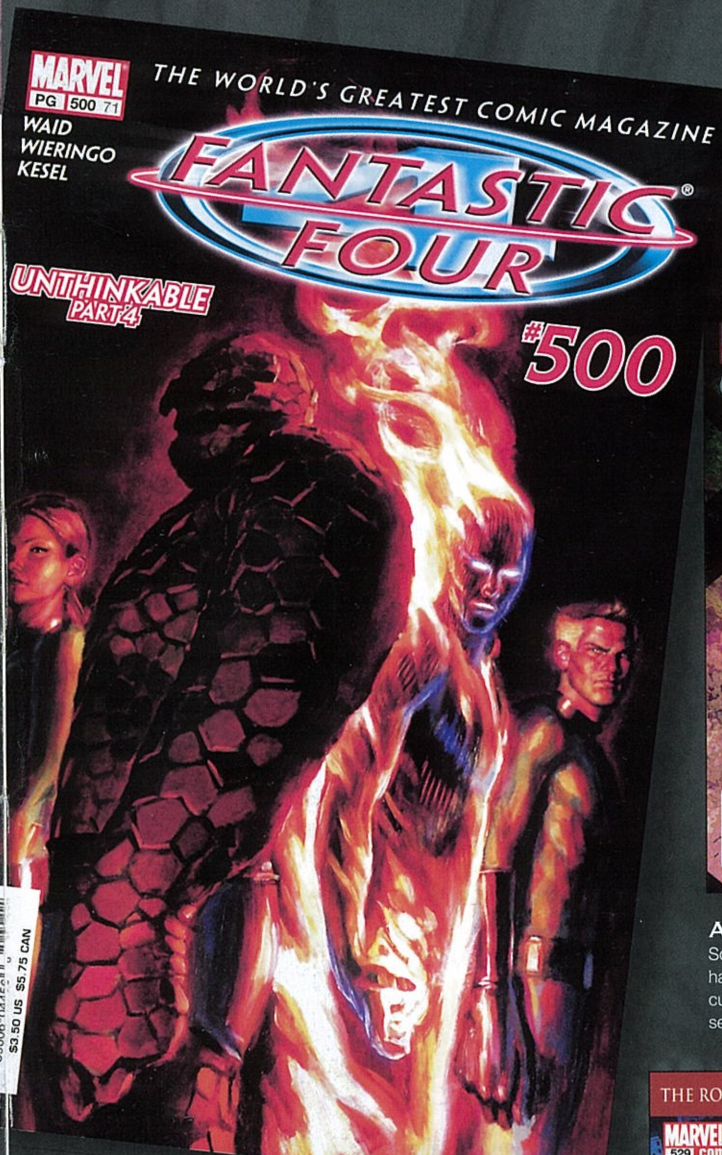
Fantastic Four # 500 (2003)
Convencido de que necesitará algo más que ciencia para derrotar a sus mayores enemigos, el Dr. Muerte emplea la magia negra contra el mayor de los superequipos.

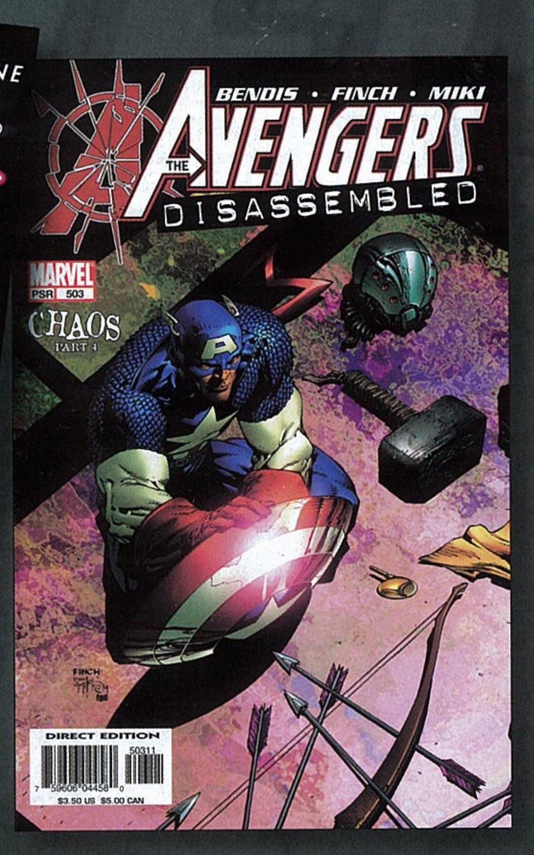


New Avengers #1 (2005)
Después de separarse meses atrás, un nuevo grupo de Vengadores se reúne espontáneamente cuando un ejército de supervillanos lleva a cabo una evasión en masa de la cárcel en un *crossover* titulado "¡Fuga!".



Young Avengers #2 (2005)
Al enterarse de que está destinado a crecer para convertirse en el despótico viajero temporal Kang, un adolescente viaja al pasado y forma un nuevo supergrupo para evitar su destino.

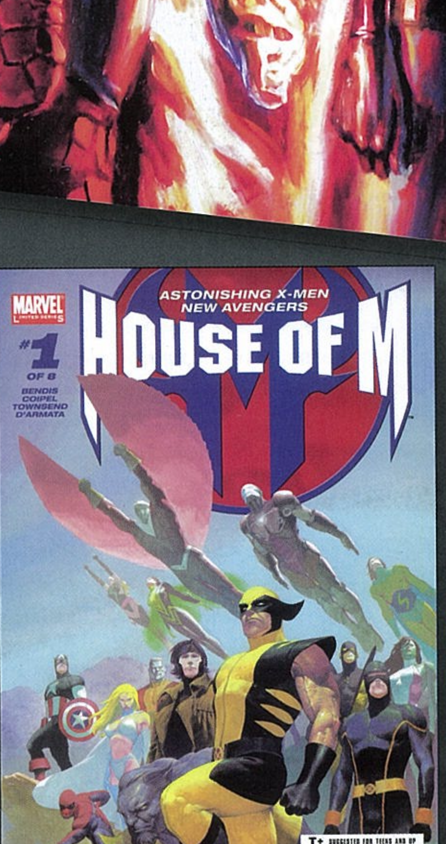




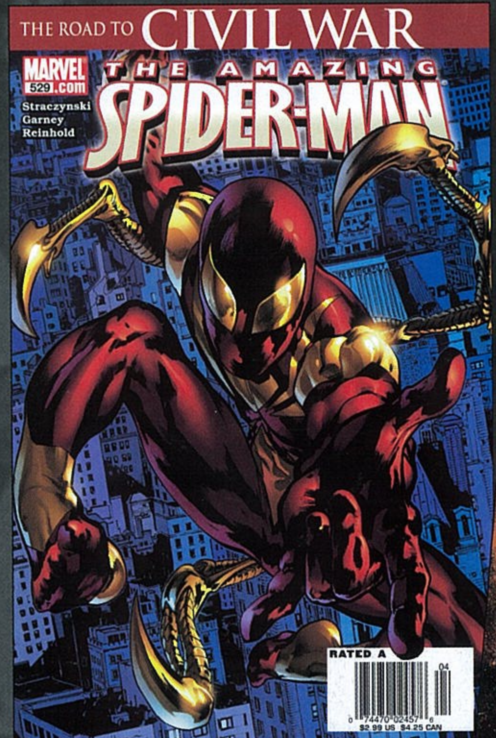
AVENGERS #503 (2004)
Sota de Corazones, Hombre Hormiga, Visión y Ojo de Halcón han caído en combate: los Vengadores supervivientes se dan cuenta bruscamente de que hay un traidor en sus filas, y todos se unen contra la Bruja Escarlata.



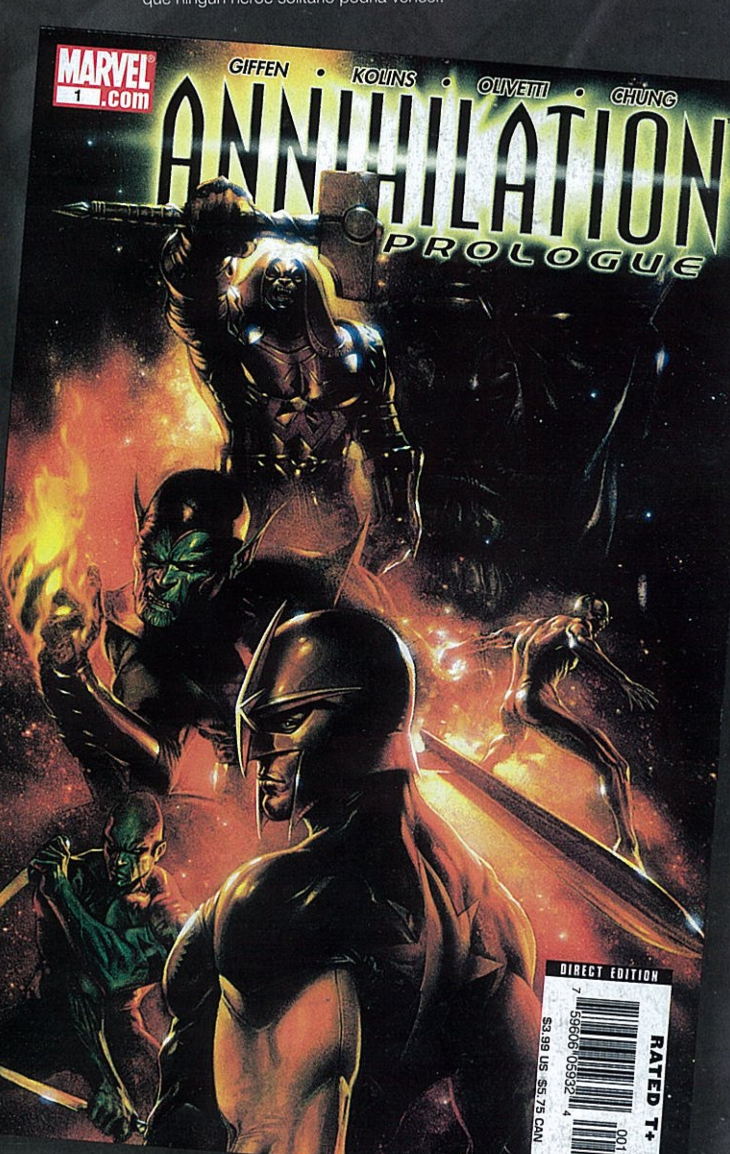
AVENGERS: EARTH'S MIGHTIEST HEROES #2 (2005)
Un vistazo a un periodo temprano y fundamental del Universo Marvel, cuando cinco héroes –Iron Man, Thor, el Hombre Gigante, la Avispa y Hulk– se unieron para luchar contra enemigos a los que ningún héroe solitario podría vencer.



HOUSE OF M #1(2005)
Tras sufrir el colapso nervioso que desunió a los Vengadores, la Bruja Escarlata usa sus facultades para rehacer la realidad de forma que Magneto reine sobre la Tierra.



AMAZING SPIDER-MAN #529 (2006)
Mientras el gobierno decide llevar un registro de todos los superhéroes, Spiderman empieza a trabajar para Tony Stark.



ANNIHILATION PROLOGUE (2006)
Cuando un incontenible peligro amenaza las rutas del espacio, Drax el Destructor, Nova, Ronan el Acusador y el Superskrull se unen contra él.

Taine, Sydney

PRIMERA APARICIÓN *Nightside #1 (diciembre, 2001)*
NOMBRE REAL Sydney Taine
OCUPACIÓN Detective **BASE** Nueva York
ALTURA/PESO/OJOS No revelados **PELO** Moreno y gris
PODERES Formada en diversas artes marciales, entre ellas capoeira; experta en diversas formas de combate con armas; sin superpoderes conocidos.

Sydney Taine es la única detective con la confianza de los Otros, individuos que parecen humanos pero que son guiados por una sed y una pasión siniestras. Mientras investigaba las muertes de tres jefes del crimen, Sydney y su ayudante "Ape" Largo descubren un plan de los Otros para obtener los Tres Tesoros Perdidos del Tao. Derrotándolos con un despliegue de astucia y combatividad, Sydney devolvió los tesoros robados a Suzuki Shosan, su antiguo maestro. Sydney puede ser miembro de los Jugadores, una poderosa raza alienígena. **AD**



Talbot, Colonel Glenn

PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish #61 (noviembre, 1964)*
NOMBRE REAL Glenn Talbot
OCUPACIÓN Mayor, luego coronel, de la Fuerza Aérea de EE UU; jefe de seguridad, Base Desierto; luego ayudante del general T.E. "Trueno" Ross; por último oficial al mando de la Base Gamma
BASE Base Desierto, Nuevo México; luego Base Gamma, Nuevo México
ALTURA 1,85 m **PESO** 98 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Fuerza humana normal.



Glenn Talbot acabó por casarse con Betty Ross, pero ella nunca dejó de amar a Bruce Banner, alias Hulk.

El general Thaddeus E. "Thunderbolt" Ross colocó al mayor Glenn Talbot como responsable de seguridad de la Base Desierto, en Nuevo México, para investigar al Dr. Bruce Banner. Talbot rivalizaría con Banner por el amor de Betty, la hija del general. Finalmente supo que Banner era el monstruoso Hulk.

Talbot ayudó durante años al general Ross en sus intentos de capturar o matar a Hulk. Betty se casó con Talbot, pero seguía amando a Banner, y acabarían divorciándose. Ascendido a coronel, finalmente Talbot murió víctima de una descarga eléctrica mientras atacaba a Hulk. **PS**

Talbot, Major Matt

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #436 (diciembre, 1995)*
NOMBRE REAL William M. "Matt" Talbot
OCUPACIÓN Mayor de la Fuerza Aérea de EE UU
BASE Móvil **ALTURA** 1,83 m **PESO** 95 kg
OJOS Azules **PELO** Castaño
PODERES Ninguno.

El major William M. "Matt" Talbot es sobrino del coronel Glenn Talbot. Matt Talbot está furioso con Betty, la esposa de su tío, por abandonar a este en favor de HULK.

Matt llegó a casa de Betty y pareció rescatarla del ataque de un soldado enloquecido, pero luego la abofeteó e insultó por haber ofendido a su tío. Fuera de control, disparó a Betty en las piernas. Cuando Hulk acudió a rescatarla, fue alcanzado por rayos de plasma usados por Talbott; resultó que los proyectiles usados contra Betty eran perdigones aturdidores cuyo efecto pasó pronto. Talbot acabó fracasando, aunque obtuvo cierta venganza por el corazón roto de su tío. **MT**

Talisman

NOMBRE ESPAÑOL Talismán
PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight #5 (diciembre, 1983)*
NOMBRE REAL Elizabeth Twoyoungmen
OCUPACIÓN Estudiante **BASE** Canadá **ALTURA** 1,77 m
PESO 79 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Tiene facultades místicas naturales y puede controlar la energía mágica; cuando porta la "diadema" tiene poder sobre los espíritus y manipula energías místicas.



Última de una larga línea de chamanes norteamericanos, Elizabeth Twoyoungmen fue transformada en la largamente profetizada Talismán al colocarse una "diadema mística" en la frente. Más tarde, se uniría a ALPHA FLIGHT.

Elizabeth había estado alejada durante años de su padre, Michael Twoyoungmen (SHAMAN). La diadema iba corrompiendo gradualmente a Elizabeth, e hizo que padre e hija se alejaran una vez más. Finamente, Michael se vio obligado a ponerse él mismo la diadema para derrotar a la criatura mística Podredumbre. Desde entonces, Elizabeth ha recuperado su autoconciencia, y los problemas con su padre se han resuelto. **TB**

Tanaka, Kenjiro

PRIMERA APARICIÓN *Quasar #5 (diciembre, 1989)*
NOMBRE REAL Kenjiro Tanaka
OCUPACIÓN Ex agente de SHIELD
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 73 kg
OJOS Negros **PELO** Moreno
PODERES Ninguno; recibió entrenamiento de combate en SHIELD.



Kenjiro "Ken" Tanaka asistió a la academia de SHIELD junto a Wendell Vaughn, quien más tarde se convertiría en el héroe cósmico Quasar. Tras la graduación, Tanaka trabajó como agente encubierto en Internacional de Integración y Control de Datos (IDIC), donde llegó a director de diseño. Finalmente dejó IDIC para unirse a su antiguo compañero de academia en Sistemas de Seguridad Vaughn. Tanaka descubrió el vínculo entre Wendell Vaughn y Quasar, pero aceptó mantener el secreto. Actualmente dirige Sistemas de Seguridad Vaughn cuando Quasar está fuera salvando la galaxia. **DW**

Tana Nile

PRIMERA APARICIÓN *Thor #129 (junio, 1966)*
NOMBRE REAL Tana Nile
OCUPACIÓN Colonizadora rigeliana **BASE** Rigel-3
ALTURA 1,62 m **PESO** 50 kg **OJOS** Azules **PELO** Negro
PODERES Puede aumentar su densidad a voluntad, lo que le otorga fuerza y resistencia superhumanas; mediante su ataque mental, puede controlar las acciones de otro ser.

Tana Nile es uno de los Colonizadores del imperio rigeliano, cuya primera visita a la Tierra tenía el objeto de anexionarla a su pueblo. Enfrentada al poderoso Thor, fue capaz de derrotar al dios del trueno. Pero finalmente Thor se ganó la libertad de la Tierra… para decepción de Tana. Más tarde, Tana se instaló en la Tierra durante un tiempo y acompañó a Thor y a sus dioses amigos en diversas aventuras. Ayudó a localizar un mundo adecuado como residencia del gobierno rigeliano tras la destrucción de Rigel-3; recientemente, acompañó a un grupo de jóvenes mutantes e inadaptados, llamados los Exploradores en una serie de viajes psicodélicos. **TB**

Tarantula

El nombre de Tarántula fue usado por un criminal en los días del Viejo Oeste; pero el primero de ellos moderno, Antón Miguel Rodríguez, fue un brutal revolucionario del pequeño estado sudamericano de Delvadia. Los responsables gubernamentales le dieron un traje y le pusieron una variante de la fórmula del supersoldado que alteró su fisiología. Pretendían convertirle en un símbolo nacional similar al Capitán América (Captain America).

Rodríguez servía voluntariamente al gobierno delvadiano, agradecido por la oportunidad de pelear.

Tarántula se convirtió en criminal y asesino profesional. Después de diversos abusos, viajó a Nueva York, donde planeaba asaltar a los pasajeros de un barco sobre el río Hudson y pedir rescate por ellos. Spider-Man y el Castigador (Punisher) frustraron sus planes.

Más tarde, mutó en una arena humanoide debido al tratamiento recibido en la Roxxon Oil. Incapaz de soportar su transformación en araña gigante, se mató a sí mismo lanzándose contra una línea policial. Su hija se puso el traje de Tarántula y formó equipo con la hija de Batroc el Saltador antes de morir a manos del Supervisor (Taskmaster).

Los líderes delvadianos hicieron de Tarántula un símbolo nacional durante una época de revueltas.

El capitán Luis Álvarez, de Delvadia, se convirtió en el segundo Tarántula oficial, impulsado por su gobierno para reemplazar a Rodríguez. Resultó ser tan brutal y despiadado como su predecesor. Durante una misión en EE UU para ejecutar a delvadianos huidos de su país, entró en conflicto con Spiderman. Fue exiliado de su país, y luego asesinado cuando el equipo de vigilantes armadas conocido como el Jurado lo ejecutó como parte de un rito de iniciación. **DW**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Tarántula

NOMBRE REAL
Luis Álvarez

OCUPACIÓN
Asesino del gobierno

BASE
Delvadia, Sudamérica

ALTURA 1,85 m
PESO 84 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Web of Spider-Man vol. 1 #36 (marzo, 1988)

PODERES
Reflejos y facultades para el combate mejorados; los pinchos retráctiles de sus botas liberan drogas o toxinas que pueden paralizar e incluso matar.

Los reflejos aumentados y el entrenamiento militar permiten a Tarántula hacer incisiones de gran precisión con sus botas-aguijón.

Tanaka, Kenjiro

PRIMERA APARICIÓN *Quasar #5 (diciembre, 1989)*
NOMBRE REAL Kenjiro Tanaka
OCUPACIÓN Ex agente de SHIELD
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 73 kg
OJOS Negros **PELO** Moreno
PODERES Ninguno; recibió entrenamiento de combate en SHIELD.



Kenjiro "Ken" Tanaka asistió a la academia de SHIELD junto a Wendell Vaughn, quien más tarde se convertiría en el héroe cósmico QUASAR. Tras la graduación, Tanaka trabajó como agente encubierto en Internacional de Integración y Control de Datos (IDIC), donde llegó a director de diseño. Finalmente dejó IDIC para unirse a su antiguo compañero de academia en Sistemas de Seguridad Vaughn. Tanaka descubrió el vínculo entre Wendell Vaughn y Quasar, pero aceptó mantener el secreto. Actualmente dirige Sistemas de Seguridad Vaughn cuando Quasar está fuera salvando la galaxia. **DW**

Tana Nile

PRIMERA APARICIÓN *Thor #129 (junio, 1966)*
NOMBRE REAL Tana Nile
OCUPACIÓN Colonizadora rigeliana **BASE** Rigel-3
ALTURA 1,62 m **PESO** 50 kg **OJOS** Azules **PELO** Negro
PODERES Puede aumentar su densidad a voluntad, lo que le otorga fuerza y resistencia superhumanas; mediante su ataque mental, puede controlar las acciones de otro ser.

Tana Nile es uno de los Colonizadores del imperio rigeliano, cuya primera visita a la Tierra tenía el objeto de anexionarla a su pueblo. Enfrentada al poderoso THOR, fue capaz de derrotar al dios del trueno. Pero finalmente Thor se ganó la libertad de la Tierra... para decepción de Tana. Más tarde, Tana se instaló en la Tierra durante un tiempo y acompañó a Thor y a sus dioses amigos en diversas aventuras. Ayudó a localizar un mundo adecuado como residencia del gobierno rigeliano tras la destrucción de Rigel-3; recientemente, acompañó a un grupo de jóvenes mutantes e inadaptados, llamados los Exploradores en una serie de viajes psicodélicos. **TB**

Tarantula

El nombre de Tarántula fue usado por un criminal en los días del Viejo Oeste; pero el primero de ellos moderno, Antón Miguel Rodríguez, fue un brutal revolucionario del pequeño estado sudamericano de Delvadia. Los responsables gubernamentales le dieron un traje y le pusieron una variante de la fórmula del supersoldado que alteró su fisiología. Pretendían convertirle en un símbolo nacional similar al Capitán América (CAPTAIN AMERICA).

Rodríguez servía voluntariamente al gobierno delvadiano, agradecido por la oportunidad de pelear.

Tarántula se convirtió en criminal y asesino profesional. Después de diversos abusos, viajó a Nueva York, donde planeaba asaltar a los pasajeros de un barco sobre el río Hudson y pedir rescate por ellos. SPIDER-MAN y el Castigador (PUNISHER) frustraron sus planes.

Más tarde, mutó en una arena humanoide debido al tratamiento recibido en la Roxxon Oil. Incapaz de soportar su transformación en araña gigante, se mató a sí mismo lanzándose contra una línea policial. Su hija se puso el traje de Tarántula y formó equipo con la hija de Batroc el Saltador antes de morir a manos del Supervisor (TASKMASTER).



Los líderes delvadianos hicieron de Tarántula un símbolo nacional durante una época de revueltas.

El capitán Luis Álvarez, de Delvadia, se convirtió en el segundo Tarántula oficial, impulsado por su gobierno para reemplazar a Rodríguez. Resultó ser tan brutal y despiadado como su predecesor. Durante una misión en EE UU para ejecutar a delvadianos huidos de su país, entró en conflicto con Spiderman. Fue exiliado de su país, y luego asesinado cuando el equipo de vigilantes armadas conocido como el Jurado lo ejecutó como parte de un rito de iniciación. **DW**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Tarántula
NOMBRE REAL Luis Álvarez
OCUPACIÓN Asesino del gobierno
BASE Delvadia, Sudamérica
ALTURA 1,85 m
PESO 84 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno
PRIMERA APARICIÓN *Web of Spider-Man vol. 1 #36 (marzo, 1988)*

PODERES
Reflejos y facultades para el combate mejorados; los pinchos retráctiles de sus botas liberan drogas o toxinas que pueden paralizar e incluso matar.



Los reflejos aumentados y el entrenamiento militar permiten a Tarántula hacer incisiones de gran precisión con sus botas-aguijón.

Taskmaster

NOMBRE ESPAÑOL Supervisor
PRIMERA APARICIÓN *Avengers #195 (mayo, 1980)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Mercenario; profesor **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 100 kg **OJOS/PELO** No revelados
PODERES Puede copiar los movimientos de otra persona, sin importar su complejidad, con verlos una sola vez.

El Supervisor puede mimetizar los movimientos de cualquiera, ya sea un cowboy manejando un lazo, un corredor de fútbol americano o un superhéroe. Realizó varios robos de importancia antes de establecer una serie de academias para el entrenamiento de criminales profesionales. Cuando los Vengadores (Avengers) supieron que realmente estaba creando una cadena de montaje de criminales, empezaron a cerrarle las academias. Sufrió una breve estancia en prisión, durante la cual entrenó a un nuevo Capitán América (John Walker, *ver* US Agent). Desde que escapó de la cárcel, el Supervisor se ha pasado al trabajo mercenario, pues ha observado que es más lucrativo. **DW**



Tatterdemalion

NOMBRE ESPAÑOL Andrajoso
PRIMERA APARICIÓN *Werewolf By Night #9 (septiembre, 1973)*
NOMBRE REAL Arnold Pattonroth (alias Michael Wyatt)
OCUPACIÓN Bailarín de claqué, actor **BASE** Los Ángeles
ALTURA 1,75 m **PESO** 75 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Fuerza y velocidad aumentadas; sus guantes están tratados con un disolvente que deshace el papel y los tejidos; armadura de kevlar; porta cápsulas de cloroformo en la capa; bufanda indestructible.

Pattonroth era un bailarín que trabajaba bajo el nombre de Michael Wyatt, al que los mafiosos de Las Vegas arrebataron los ahorros de su vida. En las calles de Los Ángeles reunió un ejército de parias y declaró la guerra a los ricos, destruyendo su dinero y posesiones. Derrotado por el hombre lobo (Werewolf) y Spider-Man, Pattonroth se trasladó a Las Vegas y atacó a los criminales que le habían robado. Más tarde, volvió a Los Ángeles y se unió a Turno de Noche, un grupo de criminales liderado por Mortaja (Shroud). **TD**



Taurus

NOMBRE ESPAÑOL Tauro
PRIMERA APARICIÓN *The Avengers #72 (enero, 1970)*
NOMBRE REAL Cornelius van Lunt
OCUPACIÓN Genio criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,88 m **PESO** 118 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Utiliza la pistola Rayo Astral, que lanza descargas de energía estelar.

El multimillonario hombre de negocios Cornelius van Lunt, fascinado por la astrología, fundó en secreto la organización criminal Zodiaco (Zodiac) para conseguir el dominio político y económico del mundo. Cada uno de los 12 líderes de Zodiaco era nombrado en función de su signo astrológico, y se ubicaba en una ciudad distinta de EE UU: van Lunt, en Nueva York, era Tauro. Tanto bajo su identidad real como bajo la de Tauro, van Lunt luchó con los Vengadores (Avengers). Al final, combatiendo contra el Caballero Luna (Moon Knight) a bordo de un avión, se mató al estrellarse el aparato. Desde entonces ha habido otras versiones de Zodiaco, cada una con su propio Tauro. **PS**

Techno

NOMBRE ESPAÑOL Tecno
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #141 (febrero, 1966)*
NOMBRE REAL Paul Norbert Ebersol
OCUPACIÓN Criminal, inventor **BASE** Móvil
ALTURA/PESO Variables **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Científico de prodigiosa inventiva; su cuerpo robótico puede transformar sus extremidades en cañones o convertirse en estación espacial.

El dominio de Paul Ebersol sobre la tecnología bordea lo milagroso. Empezó su carrera criminal asistido por la tecnología, realizando crímenes solo por el desafío intelectual que suponían. Ebersol podía transferir su consciencia a otros recipientes, y cuando su propio cuerpo resultó dañado, se instaló en uno de sus robots: la tecno-mochila. Aunque todavía se recuerda su intento de conquistar la Tierra junto al Barón Zemo, Ebersol he hecho algunos esfuerzos por reformarse, uniéndose a los Redentores (Redeemers), respaldados por el gobierno, y ayudando a salvar un Cable moribundo. No está claro qué le tiene reservado el destino. **AD**

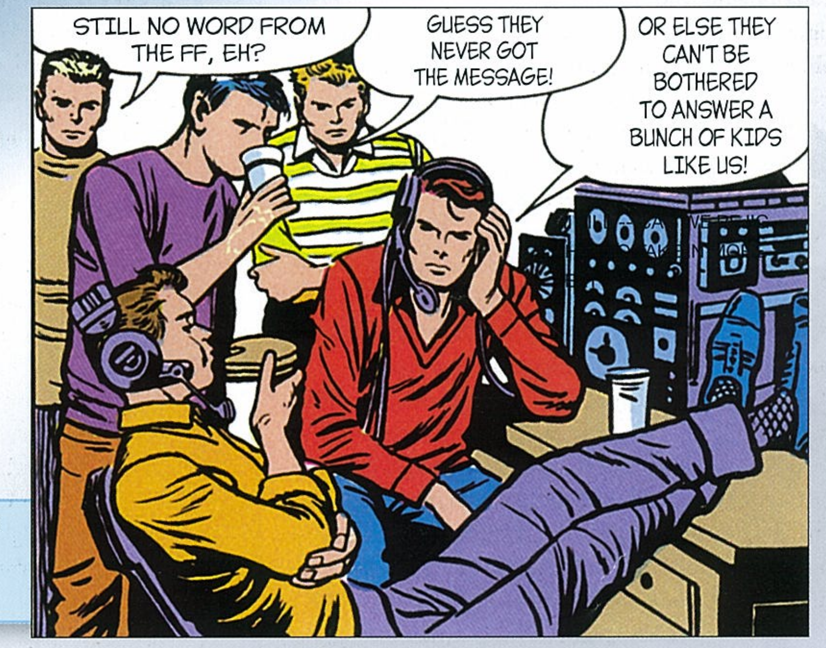
Teen Brigade

La Brigada Juvenil era un grupo de radioaficionados adolescentes fundado por Rick Jones para mantener localizado a Hulk. Transmitiendo posibles avistamientos a los demás miembros de la red de voluntarios, el grupo detectaba a menudo la ubicación del monstruo. Fue una llamada de ayuda de la Brigada lo que reunió por primera vez a los Vengadores (Avengers), y también fue la Brigada la que más tarde ayudó al recién revivido Capitán América (Captain America) a rastrear a un sospechoso que había convertido a los Vengadores en piedra. El grupo actuó como una especie de precursor de la red informática "Barras y Estrellas" del Capitán América.

Una segunda agrupación de la Brigada Juvenil ayudó a Rick Jones a llevar a Bruce Banner y Betty Ross al lugar de la detonación que convirtió a Banner en Hulk. El Corruptor saboteó la misión, pero fue rápidamente derrotado y la Brigada escapó sin daño. **DW**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Brigada Juvenil
MIEMBROS
RICK JONES (fundador); **CANDY; GAFAS; RUEDAS** y otros voluntarios no nombrados.
BASE
Móvil
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 1 #6 (marzo, 1963)



La Brigada Juvenil usaba radios de onda corta y ordenadores conectados a Internet para mantenerse en contacto.

Temugin

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #53 (junio, 2002)*
NOMBRE REAL Temugin
OCUPACIÓN Líder criminal **BASE** China
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** No tiene
PODERES Artista marcial supremo; utiliza el poder de su chi para realizar increíbles proezas de fuerza, velocidad y agilidad; posee los diez anillos de poder del Mandarín.



Hijo ilegítimo del genio criminal conocido como el MANDARÍN, Temugin fue criado en un remoto monasterio donde fue entrenado prácticamente desde su nacimiento en los secretos de utilización del chi, o fuerza vital espiritual. Aunque durante su educación tuvo poco contacto con su padre, cuando recibió un paquete que contenía los diez anillos de poder del Mandarín (cada uno de los cuales otorgaba una facultad al portador) junto con las manos de su cadáver y supo que este había muerto en combate contra IRON MAN, Temugin sintió que su honor le obligaba a vengar su muerte.

Tomando a su pesar las riendas del imperio criminal del Mandarín, Temugin ha chocado en varias ocasiones con Iron Man, pero no ha logrado liberarse de su deuda de honor. **TB**

Terminus

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #269 (agosto, 1984)*
NOMBRE REAL Términus
OCUPACIÓN Destructor de mundos **BASE** Móvil **ALTURA** 45 m
PESO No revelado **OJOS** No aplicable **PELO** No tiene
PODERES Fuerza inconmensurable, casi indestructible; puede regenerar partes de su cuerpo; porta una lanza que dispara energía atómica.

Terminus es una creación con inteligencia propia, hecha de metal viviente criado por los alienígenas terminex en un fallido intento por protegerse de los celestiales (CELESTIALS). Existe un continuo de Termini, desde los microbios metálicos de la Etapa 1 hasta la colosal Etapa 4 representada por Terminus. Tomando venganza sobre los planetas que los celestiales habían perdonado, Terminus reclamó para sí la Tierra, pero fue derrotado por los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR). El desviante llamado Jorro usó la armadura de Terminus para destruir la Tierra Salvaje. Terminus derrotó a su duplicado y emergió como Etapa 5, "Ulterminus," solo para ser vencido por THOR. **DW**

Terrax

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #211 (octubre, 1979)*
NOMBRE REAL Tyros
OCUPACIÓN Viajero interestelar **BASE** Móvil
ALTURA 1,98 m **PESO** 1.247 kg **OJOS** Grises **PELO** No tiene
PODERES Su cuerpo está cubierto por un armazón pétreo flexible; anima la roca y hace que actúe bajo su mandato; elevó Manhattan hasta la órbita terrestre.

GALACTUS el devorador de mundos buscaba un nuevo heraldo que tuviera menos escrúpulos que Estela Plateada (SILVER SURFER) sobre los mundos que podrían satisfacer su hambre insaciable. Durante un tiempo creyó que Tyros, un tiránico regente del planeta Birj, sería un candidato adecuado. Estaba equivocado. A pesar de estar provisto con nuevos poderes mejorados, Tyros, rebautizado Terrax, siguió teniendo un alma inquieta y rebelde. No tardó en traicionar a su opresivo amo.

Terrax viajó a la Tierra, donde mantuvo a toda Manhattan como rehén. Más feliz actualmente, Terrax ha sido liberado de Galactus y malgasta su tiempo viajando entre estrellas. **AD**

Terror

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil #305 (junio, 1992)*
NOMBRE REAL Desconocido (posiblemente Shreck)
OCUPACIÓN Criminal **BASE** San Francisco **ALTURA** 1,88 m
PESO 77 kg **OJOS** Variables **PELO** No tiene
PODERES Es capaz de reemplazar partes de su cuerpo con las de humanos o animales, obteniendo el poder de esas partes así como sus "recuerdos". Si toma una parte del cuerpo de un ser superhumano, obtiene el poder del mismo. Elimina extremidades u otras partes generando un ácido especial que le permite tanto deshacerse del trozo como unirse el nuevo. Experto en el uso de armas de fuego.

En algún punto del distante pasado, el ser prácticamente indestructible ahora conocido como Terror combatió a un demonio verde con forma de oso. El único medio para derrotarlo consistía en sacrificar su propia forma; pero al hacerlo, adquirió la forma del demonio muerto. Y también obtuvo su poder para ligar las extremidades de otros a su propio cuerpo. Ahora, este cuerpo está formado por una colección de partes corporales muertas o en descomposición que su asociado actual, Cementerio, le ayuda a conseguir. También hizo amistad con un ser medio humano, medio demonio llamado Fuego Infernal. Terror fundó Terror Inc., una agencia dedicada al asesinato. **MT**



Las púas de la cara de Terror pertenecieron a un demonio. Puede quitárselas y usarlas como arma o hacer que vuelvan a crecer.

Thanos

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #55 (febrero, 1973)*
NOMBRE REAL Thanos
OCUPACIÓN Conquistador **BASE** Santuario III
ALTURA 2,01 m **PESO** 447 kg **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Sintetiza la energía cósmica del entorno para usarla de diversas formas, desde aumentar su fuerza hasta lanzar rayos de energía; también posee un campo de fuerza personal y otros dispositivos.

Nacido en la colonia de eternos de Titán, la luna de Saturno, el joven Thanos fue discriminado debido a su horrenda naturaleza mutante. Hosco y retraído, Thanos empezó a obsesionarse con Muerte (DEATH), no como mero concepto, sino como entidad real. Reunió un ejército de mercenarios intergalácticos y se lanzó a la conquista y la destrucción. Conocido ahora como el infame Titán Loco, los abusos de Thanos incluyen la exterminación de la mitad de las formas de vida del universo con el Guantelete del Infinito. Pero en cada ocasión, la propia debilidad de su carácter ha permitido que oponentes heroicos frustren sus planes. **TB**

Thena

PRIMERA APARICIÓN *The Eternals Vol. 1 #5 (noviembre, 1976)*
NOMBRE REAL Azura, cambiado a Thena por decreto real
OCUPACIÓN Guerrera, erudita **BASE** Olimpia, Grecia
ALTURA 1,77 m **PESO** 73 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Fuerza superhumana; el control mental sobre el cuerpo la hace casi inmortal; sus facultades psiónicas incluyen el vuelo por levitación; proyecta energía cósmica por ojos y manos.



Thena es hija de Zuras, rey de la raza de superhumanos llamados eternos (ETERNALS), y de su esposa Cybele. Como parte de un pacto entre los eternos y los dioses olímpicos, Zuras renombró a su hija "Thena" en honor a la diosa Atenea. Hace miles de años, Thena conoció a KRO, miembro de los desviantes, otra rama de la humanidad. Thena y Kro se sintieron atraídos y tuvieron dos hijos mellizos, conocidos como Donald y Deborah Ritter. Al fallecimiento de Zuras, Thena le sucedió como Primera Eterna, pero posteriormente perdió tal posición a manos otro eterno, IKARIS. **PS**

THING, THE *(PÁGINA SIGUIENTE)*

3-D Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre 3-D
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Premiere #35 (abril, 1977)*
NOMBRE REAL Charles "Chuck " Chandler
OCUPACIÓN Piloto de pruebas, aventurero **BASE** Ninguna
ALTURA 1,88 m **PESO** 91 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Fuerza, energía, agilidad y velocidad tres veces superiores a las de un humano normal; piloto brillante con la facultad de sentir la presencia de alienígenas skrulls.

Corría el año 1958. Secuestrado por los SKRULLS, Chuck Chandler escapó de su nave provocando su explosión. Se estrelló con su avión XF-13 y, mientras se arrastraba fuera de los restos, la radiación skrull imprimió su esencia en las gafas que portaba su hermano, Hal. Mediante un esfuerzo de concentración al llevar puestas las gafas, Hal podía resucitar a su hermano como el Hombre 3-D; sin embargo, los efectos secundarios hicieron que Hal dejara de lado las gafas. Algunos años después, Hal emprendió con éxito una búsqueda del modo de recuperar a su hermano de forma permanente. Chuck no había envejecido ni un solo día, y pudo retomar su vida. **AD**

Thompson, Eugene "Flash"

FICHA
NOMBRE REAL
Eugene Thompson
OCUPACIÓN
Desempleado
BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 84 kg
OJOS Azules
PELO Rubio rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Fantasy Vol. 1 #15 (agosto, 1962)

PODERES En el pasado fue un atleta dotado, apodado "Flash" por su velocidad. Fue estrella de los equipos de fútbol americano y béisbol del Instituto Midtown.

Las proezas atléticas de Eugene Thompson hicieron de él un héroe del fútbol en el Instituto Midtown y le ayudaron a superar la inseguridad de tener un padre que le pegaba: Harry, un policía alcohólico. En Midtown Flash salía con Liz Allan (luego Liz OSBORN), la chica más popular del instituto. Despreciaba al estudioso Peter Parker, y también sentía envidia de él, temeroso de que Liz se sintiera atraída por Peter. Irónicamente, Flash era un gran fan de SPIDER-MAN. Flash accedió a la universidad Empire State junto con Parker y, con el tiempo, se hicieron amigos.

Más adelante, Thompson se alistó en el ejército y sirvió en el sureste asiático. Después tuvo una aventura con Betty Brant LEEDS, esposa de Ned Leeds, periodista del *Daily Bugle*, que le llevó a ser secuestrado y confundido sin quererlo con el criminal Duende (HOBGOBLIN).

Deprimido, Thompson cayó presa del alcohol. Norman Osborn (GREEN GOBLIN) le ofreció trabajo en su empresa, Oscorp, pero solo era una parte de su plan para dañar a cualquiera que tuviera amistad con Peter Parker. Osborn obligó a Thompson a beber whisky y preparar su coche para que se estrellara contra el Instituto Midtown, donde Parker trabajaba de profesor. El accidente dejó a Thompson en coma, y Liz Osborn arregló las cosas para cuidarlo a tiempo completo. **DW**



Atleta natural en el instituto, en su vida posterior Flash encontró difícil conseguir un nivel similar de popularidad.

THING, THE

El tipo duro con gran corazón de los 4 Fantásticos



El escudo antirradiación de la nave de Reed Richards falló y el piloto, Ben Grimm, fue bombardeado con rayos cósmicos.

Ben Grimm, alias la Cosa, es un impetuoso miembro de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) que usa sus facultades para luchar contra el mal casi tan a menudo como lo hace contra sí mismo. Ben creció en la pobreza, en Nueva York. Como Daniel, su hermano mayor, se vio implicado en una banda callejera (*ver* YANCY STREET GANG). Tras la muerte de sus padres, Ben fue aceptado por su tío Jake, un médico que ayudó al chico a encontrar el buen camino. Ben acabaría asistiendo a la universidad Empire State con una beca de fútbol. Su compañero de primer año fue el brillante estudiante de ciencias Reed Richards, quien se convirtió en su mejor amigo.



El verdadero amor de Ben es Alicia Masters; lo ama por sí mismo, y no le preocupa su monstruoso aspecto.

UN CUENTO DE GRIMM

Cuando Reed contó a Ben su intención de construir algún día una nave espacial, Ben contestó con humor que entonces él sería su piloto.

Después de la universidad, Ben entró en la Fuerza Aérea y se hizo un excelente piloto y astronauta. La nave de Reed alcanzó la fase de pruebas, pero el gobierno federal amenazaba con retirar la financiación, así que Reed decidió realizar un vuelo de prueba. Ben aceptó pilotar la nave, aunque le preocupaba que el blindaje fuera insuficiente.

Reed y Ben se lanzaron al espacio junto con Susan Storm, novia de Reed, y Johnny, el hermano de esta. Ya en el espacio, fueron bombardeados por altos niveles de radiación cósmica.



La Cosa combate contra un grupo de monstruos liderados por Groot, que puede manipular árboles y su propio cuerpo, similar a la madera.

¡ES LA HORA DE LAS TORTAS!

El grupo resultó alterado genéticamente y obtuvo extraños poderes. La piel de Ben se volvió naranja y rocosa, y su fuerza aumentó de forma tremenda, lo que le valió el apodo de la Cosa. Reed convenció al resto de que deberían usar sus poderes para ayudar a la humanidad, y así nacieron los 4 Fantásticos. Ben ha retornado inesperadamente en alguna ocasión a su forma humana, pero ni él ni Reed han sido capaces de controlar este cambio.

La vida de Ben cambió cuando se enamoró de la escultora ciega Alicia MASTERS. Al volver del exilio tras ser transportado al distante Planeta de Batalla por el Todopoderoso (BEYONDER), Ben descubrió que, en su ausencia, Johnny Storm y Alicia Masters habían sido amantes. Enfurecido, la Cosa abandonó los 4 Fantásticos; pero tras una temporada con los Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS) y un exilio autoimpuesto en la isla del Hombre Topo (MOLE MAN), regresó al grupo. **MT**



ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Fantastic Four #1*** Un accidente en el espacio transforma al piloto Ben Grimm en la Cosa de-roca-incrustrada-naranja.
- ***Fantastic Four #8*** La Cosa conoce a Alicia Masters y se inicia una larga historia de amor.
- ***Fantastic Four #310*** Tras dejar los 4 Fantásticos, la Cosa decide unirse a los Vengadores Costa Oeste, cuando muta en una criatura aún más grotesca y se pone en camino hacia la isla de los Monstruos para encontrar al Hombre Topo.

FICHA

THING, THE

NOMBRE ESPAÑOL
La Cosa

NOMBRE REAL
Benjamin Jacob Grimm

OCUPACIÓN
Aventurero; ex piloto de pruebas, luchador

BASE
Nueva York

ALTURA 1,83 m
PESO 227 kg
OJOS Azules
PELO (forma humana) Castaño; (Cosa) No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #1 (noviembre, 1961)

PODERES
Fuerza, resistencia y recuperación superhumanas; puede levantar 85 t, absorber el impacto de un proyectil perforante de bazuka, soportar temperaturas extremas, y no necesita traje para sobrevivir en el espacio o en las profundidades oceánicas.

THOR

Dios del trueno asgardianor

THOR

FICHA

NOMBRE REAL
Thor Odinson (alias Donald Blake, Eric Masterson, Jake Olson)

OCUPACIÓN
Dios del trueno

BASE
Asgard

ALTURA 1,98 m
PESO 290 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

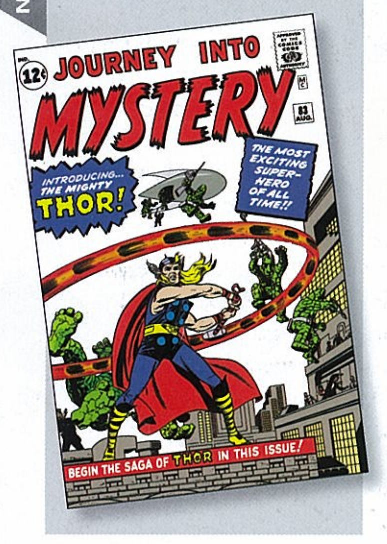
PRIMERA APARICIÓN
Journey Into Mystery Vol. 1 #83 (agosto, 1962)

PODERES
Fuerza aumentada; casi invulnerable; longevidad y vastas facultades mágicas conferidas por la fuerza de Odín. Porta el irrompible martillo Mjolnir, que puede abrir portales interdimensionales, permite volar, canaliza las tormentas y lanza rayos de energía.

ALIAD./ENEM.
ALIADOS Vengadores, Thor Rayo Beta, Sif, los Tres Guerreros

ENEMIGOS Loki, Surtir, Encantadora, Hombre Absorbente

NÚMERO #1
En *Journey into Mystery*, Thor lleva una doble vida, como dios del trueno y como el mortal Donald Blake. Más tarde abandonará la identidad de Blake.





Thor puede trasladarse a Midgard a través del puente de arco iris de Asgard o usando el poder de su martillo Mjolnir.

Thor era el dios del trueno, el querido campeón de Asgard y un objeto de adoración para los antiguos nórdicos. Amaba tanto a su pueblo que desencadenó su destrucción en la batalla final de Ragnarok, rompiendo de una vez un repetido ciclo de inutilidad. Thor era hijo de Odín, el regente (padre celestial) de Asgard, y de Gea, la diosa madre de la Tierra (lugar conocido por los asgardianos como Midgard).

JUVENTUD

Preparado desde temprana edad para asumir el trono de su padre, Thor creció junto a su mejor amigo, BALDER, y su primer amor, Sif. Pero también con el odio de su hermanastro LOKI, que pretendía el trono de Asgard para sí. Cuando Thor se probó a sí mismo ser merecedor de portar el martillo uru Mjolnir, asumió la identidad de dios del trueno.

Thor se mezcló con sus adoradores terrenales durante todo el siglo IX, dirigiendo a los vikingos en la batalla. Más tarde, abandonó a sus seguidores cuando varios de ellos masacraron un monasterio cristiano. A lo largo de los siglos siguientes pasó casi todo su tiempo en Asgard, aventurándose en la Tierra para combatir a Loki en el Viejo Oeste, y convirtiéndose por error en peón de los nazis durante la II Guerra Mundial.







Originalmente, Thor se transformaba de Donald Blake en dios del trueno golpeando contra el suelo un sencillo bastón de madera.

HEROÍSMO EN MIDGARD

Considerando que su hijo necesitaba aprender humildad antes de asumir el título de padre celestial, Odín exilió a Thor en la Tierra. Aquí, el propio dios del trueno creyó ser el médico mortal Donald Blake, y caminaba con la ayuda de un bastón de madera. Cuando golpeaba el suelo con el bastón, este se transformaba en Mjolnir, y Thor recuperaba sus poderes y todos los recuerdos de su vida en

Thor, como miembro central de los Vengadores, derrotó al robot Ultrón y aplastó otras incontables amenazas para la humanidad.

TIEMPOS TORMENTOSOS

Una segunda encarnación del dios del trueno apareció cuando Thor fundió su espíritu con el arquitecto terrestre Eric Masterson. Thor fue exiliado temporalmente por la muerte aparente de Loki, y Masterson continuó actuando con Thor mientras portaba el martillo Mjolnir. Más adelante, Masterson recibió la identidad de Thunderstrike, con la cual pereció tras combatir al dios egipcio Seth y vencer una maldición impuesta sobre él por el arma de Hacha Sangrienta. Posteriormente Thor asumió la identidad del sanitario muerto Jake Olson, aunque no tardó en abandonarla y permitir que un revivido Olso continuara con su vida. Kevin, el hijo de Eric Masterson, adoptó más tarde el papel de Thunderstrike en un futuro posible también habitado por Spidergirl.



Thor y Thunderstrike unen sus martillos místicos para liberar un poder aún mayor. Thor, que consideraba a Masterson uno de los mortales más nobles que había conocido, lloró largamente su muerte.

Asgard. Durante años vivió una identidad dual entre ambos, combatiendo amenazas superpoderosas como el Hombre Radiactivo y el Hombre Absorbente. Loki intentó entrampar a Thor dirigiéndolo hacia el conflicto con HULK, pero solo consiguió unir al grupo de héroes que se convertirían en los Vengadores (AVENGERS). Thor fue miembro fundador del grupo, y luchó junto a héroes como el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), IRON MAN y el semidiós olímpico HÉRCULES.

Pocos seres han superado a Thor en combate, pero el alienígena Bill Rayo Beta (BETA RAY BILL) logró derrotarlo y probó ser merecedor de portar el martillo Mjolnir. Un impresionado Odín forjó para Bill un nuevo martillo, Destructor de Tormentas. En esta época, Thor abandonó por fin su identidad de Donald Blake, probando brevemente una nueva como el trabajador de la construcción Sigurd Jarlson. Nuevas aflicciones continuaron acosando a Thor: su padre Odín pareció perecer en combate contra el demonio Surtur, y Thor rechazó el trono, trasladando tal honor a Balder. Thor sufrió un inimaginable tormento cuando una maldición impidió que pudiera morir. Las heridas del combate casi desintegran su cuerpo hasta que el hechizo fue revocado.

RAGNAROK

Los acontecimientos que condujeron al fin de Asgard se iniciaron con la muerte real de Odín, caído en combate con Surtur. Thor asumió la carga del gobierno y fue investido con el poder de la mística fuerza de Odín. Deseando tener un papel más directo sobre los asuntos humanos, Thor trasladó Asgard a un lugar sobre la Tierra y transformó el planeta en una dictadura que se prolongó doscientos años. Al final, dándose cuenta del error de sus actos, deshizo los dos siglos precedentes a través de un viaje en el tiempo. Loki se alió con Surtur para forjar nuevas armas comparables en poder a Mjolnir. Con tales herramientas a su disposición, reunió a sus seguidores y conquistó Asgard. Thor, sabiendo que los actos de Loki presagiaban la confrontación final del Ragnarok, siguió a la fuerza de Odín en un viaje espiritual. El dios del trueno descubrió la verdad sobre el ciclo de Ragnarok: su bucle infinito de destrucción y renacimiento había sido orquestado por los que se sientan en las sombras, dioses de dioses, solo para su diversión.



Ragnarok, el crepúsculo de los dioses, significa el final para las cinco razas de la dimensión de Asgard.

Poco dispuesto a permitir que el deshonor de su pueblo se prolongara a lo largo de otro ciclo sin sentido, Thor rasgó el tapiz que tejía la realidad de la dimensión de Asgard, barriéndose a sí mismo y a todo Asgard de la existencia.

¿Regresará Thor? En el pasado, Ragnarok había sido un ciclo autoperpetuado, y las circunstancias del retorno de Asgard podrían provenir del mismo proceso que lo restauró en el pasado. Pero esto son especulaciones. Por ahora, Thor duerme el sueño de los dioses. **DW**

Bill Rayo Beta demostró ser capaz de luchar junto a los asgardianos, y se convirtió en Thor Rayo Beta.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***The Mighty Thor #337***
  Bill Rayo Beta entra en acción como rival, y más tarde como aliado, del dios del trueno.
- ***Thor: Son of Asgard #1-12***
  Esta serie limitada explora las primeras aventuras de unos jóvenes Balder el Bravo, Sif y Thor.
- ***The Mighty Thor #582-588***
  Es Ragnarok, el apocalipsis asgardiano, y la larga trayectoria de la serie llega a su fin con la destrucción total de Asgard y de sus habitantes.

Thunderball

NOMBRE ESPAÑOL Bola de Trueno
PRIMERA APARICIÓN *Defenders #17 (noviembre, 1974)*
NOMBRE REAL Dr. Eliot Franklin
OCUPACIÓN Físico, ingeniero, criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,98 m **PESO** (normal) 102 kg (con poderes superhumanos) 159 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; porta una bola de demolición prácticamente indestructible.

Físico convertido en criminal, el Dr. Eliot Franklin estaba en prisión cuando conoció a Dirk Garthwaite, alias Destructor (WRECKER), que había perdido sus poderes superhumanos. Garthwaite y Franklin escaparon de prisión junto a otros convictos, Henry Camp y Brian Philip Calusky. Los cuatro hombres agarraban la palanca encantada del Demoledor cuando esta fue alcanzada por un rayo. Como resultado, los poderes del Demoledor fueron divididos entre los cuatro, que empezaron a ser conocidos como Escuadra de Demolición. Franklin adoptó el nombre Bola de Trueno. Aunque ha actuado a solas, aparece más a menudo como miembro de la Escuadra. **PS**



Thunderbird

NOMBRE ESPAÑOL Ave de Trueno
PRIMERA APARICIÓN *Giant-Size X-Men #1 (1975)*
NOMBRE REAL John Proudstar
OCUPACIÓN Hombre-X (fallecido) **BASE** Nueva York/Móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 102 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Superfuerza y vitalidad; puede correr a 56 km/h durante largos periodos; su piel coriácea le protege de daños.

Deseoso de emular a sus antepasados guerreros, el nativo americano John Proudstar se unió a los marines como cadete a edad temprana y sirvió con honores. Sus poderes mutantes emergieron relativamente tarde, cuando a la edad de 20 años luchó contra un bisonte enfurecido con las manos desnudas. Se unió a la Patrulla-X (X-MEN) después de ser buscado por el PROFESSOR X, pero murió en la que solo era su segunda misión: saltó sobre el avión de un criminal que se daba a la fuga y falleció al explotar la nave. Su hermano James seguiría finalmente sus pasos, pero pasó mucho tiempo antes de que perdonara al Profesor-X. **AD**

Thunderbolts



Los Thunderbolts se enfrentan al Capitán América.

Los Thunderbolts fueron reunidos por el BARÓN ZEMO a partir de los supervillanos miembros de sus Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) cuando pareció que tanto los Vengadores (AVENGERS) como los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) habían muerto como resultado de su batalla contra ONSLAUGHT. Con el mundo doliéndose por la pérdida de estos grandes superhéroes, Zemo planeó dar nuevas identidades a los supervillanos y presentarlos ante el mundo como el grupo de superhéroes llamado Thunderbolts. El equipo tuvo tanto éxito en su papel de superhéroes que muchos de ellos empezaron a pensar en sí mismo como tales, y no como supervillanos. Combatieron a malvados como la Escuadra de Demolición, el Circo del Crimen (CIRCUS OF CRIME) y una nueva formación de los Señores del Mal. Cuando los Vengadores y los 4F regresaron, las verdaderas identidades de los Thunderbolts fueron reveladas por Zemo para hacer que dependieran de él, en un intento de asegurarse su lealtad. **MT**

FICHA

MIEMBROS NOTABLES
CIUDADANO V (BARÓN ZEMO)
Líder del grupo.
TECNO (EL ARREGLADOR)
Varía su densidad molecular.
MACH-1 (ESCARABAJO)
Su traje le permite volar, usar armas y resistir ataques.
PÁJARO CANTOR (MIMÍ AULLANTE)
Puede transformar el sonido de su voz en formas físicas.
ATLAS (GOLIAT)
Puede incrementar su tamaño y masa.
METEORITO (PIEDRA LUNAR)
Fuerza superhumana, invulnerabilidad.
JOLT
Fuerza, velocidad y agilidad excepcionales.
CARBÓN
Puede convertir su cuerpo en carbón, creando llamas o diamantes.
OJO DE HALCÓN
Arquero experto.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
The Incredible Hulk #449 (enero, 1997)



THUNDERBOLTS
1 Ventisca ***2*** Pájaro Cantor ***3*** Joystick ***4*** Capitán Marvel ***5*** Escarabajo ***6*** Atlas ***7*** Demonio Veloz ***8*** Hombre Radiactivo

Thunderstrike

Eric Masterson era un arquitecto, divorciado y con la custodia de su hijo, que trabajaba en el edificio en el que también estaba empleado, bajo una identidad secreta, THOR. Este fue atacado por Mangosta, y durante el combate Eric resultó herido por la caída de unas vigas, a resultas de lo cual le quedó una cojera permanente. Tras hacerse amigo de Thor, Eric fue herido de nuevo, esta vez mortalmente, y Odín lo fundió con el dios del trueno para salvar su vida. A partir de entonces, Masterson podía adoptar la forma de Thor siempre que el héroe era necesario en la Tierra. Cuando Thor pareció matar a su hermanastro LOKI y fue expulsado de este plano de realidad, Eric ocupó su lugar como Thor II. Finalmente, el Thor real regresó, y Eric recibió su propio martillo encantado y se convirtió en Thunderstrike. Thunderstrike acabaría sacrificándose para salvar a Thor. En un posible futuro, Kevin, hijo de Eric Masterson, decidió asistir a una escuela de arte en Nueva York. Mientras visitaba la mansión de los Vengadores le fue entregado el martillo de su padre, que se fundió con él. Adoptando el nombre Thunderstrike, Kevin se unió a los Vengadores de esta línea temporal. **TD**

El Thunderstrike original fue uno de los muchos Vengadores muertos en cumplimiento del deber.

Al igual que su padre, Kevin Masterson puede transformarse físicamente en Thunderstrike a través de una intensa concentración.

FICHA

NOMBRE REAL
Eric Masterson (padre), Kevin Masterson (hijo)

OCUPACIÓN
Arquitecto (padre), universitario (hijo)

BASE
Nueva York

ALTURA 1,98 m (padre) 1,83 m (hijo)
PESO 290 kg (padre) 265 kg (hijo)
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Thor #391 (padre)
Thor #392 (hijo)
Thor #432 (padre como Thunderstrike)
What If #105 (hijo como Thunderstrike)

PODERES
(Padre) superfuerza; su martillo uru encantado proyecta rayos conmocionadores de energía mística. Vuela agarrado al martillo. (Hijo) superfuerza; proyecta rayos conmocionadores de energía mística que puede usar para impulsarse a través del aire.

Thundra

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #129 (diciembre, 1972)*
NOMBRE REAL Thundra
OCUPACIÓN Guerrera **BASE** Femizonia
ALTURA 2,18 m **PESO** 159 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES Fuerza, resistencia, reflejos y resistencia al daño aumentados; usa una cadena como arma.

En el siglo XXIII de una línea temporal alternativa, el gobierno mundial es un matriarcado y los hombres son criados solo como sirvientes o como reserva reproductiva. Thundra, nacida en la República de las Hermanas Unidas de Norteamérica, se convirtió en una de sus mejores guerreras.

Cuando los hombres de otra rama temporal invadieron la suya, Thundra viajó a la era moderna, donde hizo amistad con la Cosa (THING). Mientras estaba en esta época, trabajó durante un tiempo como agente de Roxxon Oil, donde dirigió un equipo infiltrado en las instalaciones gubernamentales de investigación energética del Proyecto Pegaso. Más tarde, regresó a regir la línea temporal futura divergente de Femizonia. Thundra es ahora la consorte de quien en tiempos fue su enemigo, ARKÓN de Polemacus, y recientemente perdió el ojo derecho durante una rebelión interna. **DW**

Tiger Shark

NOMBRE ESPAÑOL Tiburón Tigre
PRIMERA APARICIÓN *Sub-Mariner #5 (septiembre, 1968)*
NOMBRE REAL Todd Arliss
OCUPACIÓN Criminal anfibio **BASE** El océano profundo
ALTURA 1,85 m **PESO** 204 kg **OJOS** Grises **PELO** Castaño
PODERES Anfibio; capaz de soportar grandes presiones y nadar a 96 km/h; también posee fuerza superhumana.

Cuando sus genes fueron mezclados con los de NAMOR el Hombre Submarino y un tiburón tigre, Todd Arliss, ex nadador olímpico, se convirtió en un anfibio superpoderoso. Namor se encolerizó por su forzada intervención en el proceso, y él y Arliss se hicieron enemigos. Cuando los poderes de Tiburón Tigre empezaron a desaparecer, raptó a Leonard MacKenzie, padre de Namor, y chantajeó a este para que le diera más poder. Durante el proceso de transferencia se desencadenó el caos, y Tiburón Tigre acabó matando a MacKenzie con una tubería. Aún sigue libre, más mortífero que nunca… y su destino parece ligado al de Namor. **AD**



Tigra

PRIMERA APARICIÓN *The Cat #1 (noviembre, 1972)*
NOMBRE REAL Greer Grant Nelson
OCUPACIÓN Aventurera **BASE** Nueva York
ALTURA 1,77 m **PESO** 80 kg **OJOS** Verdes
PELO (forma humana) Moreno; (forma felina) Naranja con bandas negras
PODERES Fuerza aumentada, garras cortantes y sentidos del olfato, oído y visión mejorados.

Greer Nelson recibió sus poderes felinos de la Dra. Joanne Tumolo, miembro de la raza mística conocida como Pueblo Gato (CAT PEOPLE). Tomando la identidad de la Gata, Nelson inició su carrera de aventurera disfrazada en San Francisco. Cuando sufrió heridas casi fatales durante un choque con HYDRA, el Pueblo Gato salvó su vida, insuflando en su cuerpo un alma felina. Se convirtió en su campeona legendaria, Tigra, y demostró su valía como miembro de los Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS) mientras luchaba por mantener el control de sus instintos felinos. En su identidad como Greer Nelson, ha entrado recientemente en la policía de Nueva York. **DW**

TIME KEEPERS, THE

NOMBRE ESPAÑOL Guardianes del Tiempo
PRIMERA APARICIÓN *Thor Vol. 1 #282 (abril, 1979)*
BASE Ciudadela del Fin de los Tiempos
MIEMBROS Y PODERES
Ast, Vort, Zanth Todos los Guardianes del Tiempo poseen poderes casi ilimitados de manipulación temporal, entre ellos el viaje en el tiempo y la capacidad de hacer envejecer o degenerar personas y cosas.



Los Guardianes del Tiempo son custodios del flujo temporal creados al final del tiempo por El que permanece (responsable último de la Autoridad de Variación Temporal) para reemplazar a sus agentes defectuosos, los Retorcedores del Tiempo. Los Guardianes buscan preservar su existencia a toda costa, lo que les lleva a reclutar a Inmortus (IMMORTUS) para destruir a los entrometidos Vengadores (AVENGERS) y a poderosos "seres nexo" como la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH). Kang, con la ayuda de Rick JONES, pareció aniquilar a los Guardianes cuando estos intentaron eliminar una gran cantidad de realidades alternativas. **DW**

TINKERER, THE

NOMBRE ESPAÑOL Chapucero
PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #2 (mayo, 1963)*
NOMBRE REAL Phineas Mason
OCUPACIÓN Inventor criminal **BASE** Nueva York
ALTURA 1,72 m **PESO** 79 kg **OJOS** Grises **PELO** Blanco
PODERES Capacidad genial para crear sofisticados artilugios y armas mortíferas a partir de piezas de maquinaria corriente o fragmentos de metal.

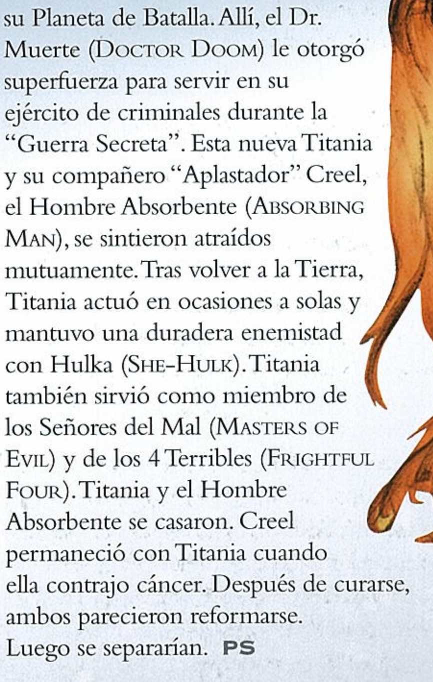
Phineas Mason, el "Chapucero Terrible", no tiene rival en su capacidad para crear y reparar maquinaria, y ya hace tiempo que se convirtió en el principal hacedor de artilugios del mundo del hampa. Entre sus trabajos están los diamantes arrojadizos de Iguana (DIAMONDBACK) y la cola de Escorpión (SCORPION).

Rick Mason, hijo del Chapucero, fue conocido como el Agente cuando trabajó para SHIELD, pero murió a manos de criminales liberados de prisión por el juez Hart. Furioso con Hart, el Chapucero le disparó y lo mató, aunque más tarde usaría sus recursos para devolverle la vida. **DW**

TITANIA

Davida DeVito, alias Titania, era líder de las Luchadoras originales, un equipo femenino de lucha libre profesional. Titania y sus compañeras fueron contratadas por la compañía Roxxon Oil para sabotear Proyecto Pegaso, del gobierno. Fueron capturadas y enviadas a la cárcel. Tras su liberación, la fuerza de Titania fue elevada a niveles superhumanos por el Agente de Poder (POWER BROKER), y siguió dirigiendo a un grupo de Luchadoras ampliado. Sin embargo, fue asesinada por una nueva luchadora llamada GOLDDIGGER, que parece haber estado trabajando con el vigilante Azote (SCOURGE).

Mary "Flacucha" MacPherran vivía en un suburbio de Denver que fue transportado por el Todopoderoso BEYONDER a su Planeta de Batalla. Allí, el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM) le otorgó superfuerza para servir en su ejército de criminales durante la "Guerra Secreta". Esta nueva Titania y su compañero "Aplastador" Creel, el Hombre Absorbente (ABSORBING MAN), se sintieron atraídos mutuamente. Tras volver a la Tierra, Titania actuó en ocasiones a solas y mantuvo una duradera enemistad con Hulka (SHE-HULK). Titania también sirvió como miembro de los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) y de los 4 Terribles (FRIGHTFUL FOUR). Titania y el Hombre Absorbente se casaron. Creel permaneció con Titania cuando ella contrajo cáncer. Después de curarse, ambos parecieron reformarse. Luego se separarían. **PS**



El Dr. Muerte convirtió a Flacucha MacPherran, la segunda Titania, en una de las mujeres más fuertes de la Tierra.



La superheroína más odiada por Titania es Hulka. ¡Ella y los Vengadores llegaron a irrumpir en la boda de Titania para luchar contra los villanos que eran sus invitados!

FICHA

NOMBRE REAL
(I) Davida DeVito (II) Mary "Flacucha" MacPherran
OCUPACIÓN
(I) Luchadora profesional, criminal (II) Criminal
BASE
(I) Móvil, luego Los Ángeles
(II) Antes un suburbio de Denver, Colorado; luego Nueva York

ALTURA (I) 1,85 m (II) 1,98 m
PESO (I) 88 kg (II) 247 kg
OJOS Azules
PELO (I) Moreno (II) Rubio rojizo

PRIMERA APARICIÓN
(I) Marvel Two-in-One #54 (agosto, 1979) (II) Marvel Super-Heroes Secret Wars #3 (julio, 1984)

PODERES
(I) Fuerza superhumana: capaz de levantar unas 2 t; experta luchadora de lucha libre y combatiente cuerpo a cuerpo.
(II) Fuerza, energía y resistencia superhumanas: capaz de levantar unas 90 t. Resistente al calor, al frío, a las heridas y a las enfermedades.

Titanium Man

NOMBRE ESPAÑOL Hombre de Titanio
PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense Vol. 1 #69 (septiembre, 1965)*
NOMBRE REAL Boris Bullski **OCUPACIÓN** Ex campeón ruso
BASE Móvil **ALTURA** (sin armadura) 2,15 m
PESO (sin armadura) 215 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Fuerza extraordinaria, acorde con su tamaño; con la armadura tiene superfuerza, vuela, es casi invulnerable y puede lanzar rayos de energía desde las manos.

El inventor soviético Boris Bullski diseñó la armadura de Hombre de Titanio para aplastar a Iron Man y ganarse el favor de sus superiores. Como Hombre de Titanio, Bullski fue derrotado por Iron Man en un combate televisado de Este contra Occidente. Un segundo Hombre de Titanio, el mutante conocido como Gremlin, murió al explotar la armadura. Boris Bullski regresaría más tarde como agente de IMA, pero murió en combate contra Iron Man. Recientemente ha aparecido otro Hombre de Titanio, fracasando en su intento de sabotear la misión de Tony Stark de destruir un cometa en su ruta de colisión con la Tierra. **DW**

Topaz

PRIMERA APARICIÓN *Werewolf By Night #13 (enero, 1974)*
NOMBRE REAL No revelado; posiblemente Topaz
OCUPACIÓN Hechicera **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,60 m
PESO 46 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Capacitada hechicera que controla infinidad de encantamientos místicos, principalmente los de naturaleza basada en la empatía.

Tachada de bruja durante su niñez cuando hizo crecer flores en el desierto, Topaz fue recluida en un campo de prisioneros, donde fue adoptada y entrenada en las artes místicas por Taboo. Fue utilizada por este como familiar (sirviente) para su brujería hasta que, persiguiendo al hombre lobo Jack Russell (*ver* Werewolf), Topaz se volvió contra su mentor en vez de permitir que Russell y sus amigos sufrieran daños. Ha sido profetizado que un día Topaz será capaz de limpiar las maldades del mundo. Recientemente se unió a Jennifer Kale y Satana como las Brujas para recuperar el Tomo de Zhered-Na, que había sido robado. **TB**



Trainer, Dr. Seward

PRIMERA APARICIÓN *Peter Parker: Spider-Man Vol. 1 #54 (enero, 1995)*
NOMBRE REAL Seward Trainer **OCUPACIÓN** Genetista
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 91 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Genio en los campos de la biología y la ingeniería genética.



Tan brillante que llegó a ser empleado por el Alto Evolucionador (High Evolutionary), el genetista Seward Trainer cedió al chantaje del Duende Verde (Green Goblin) Norman Osborn y participó en una conspiración para hundir moralmente a Spider-Man. Alterando la investigación del Chacal (Jackal), Trainer hizo parecer que Peter Parker era un clon, adoptando una figura paterna para el clon real, Ben Reilly (Scarlet Spider); pero murió a manos del villano Gaunt antes de poder confesar su papel en el plan. Su hija Carolyn Trainer asumió brevemente la identidad de Doctor Octopus II. **DW**

Tombstone

NOMBRE ESPAÑOL Lápida
PRIMERA APARICIÓN *Web of Spider-Man #36 (marzo, 1988)*
NOMBRE REAL Lonnie Thompson Lincoln
OCUPACIÓN Ejecutor profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 2,01 m
PESO Desconocido **OJOS** Rosas **PELO** Blanco
PODERES Fuerza, velocidad, energía y reflejos aumentados; hábil luchador cuerpo a cuerpo y asesino.

Lonnie Lincoln era un afroamericano albino. Creció en Harlem, Nueva York, junto a Joe "Robbie" Robertson, a quien obligó a guardar silencio sobre un asesinato del que fue testigo. Lincoln se hizo asesino para personajes del hampa como Kingpin, y obtuvo poderes superhumanos al quedar expuesto a un gas experimental. Tras una temporada con los Doce Siniestros, Lápida cumplió condena en la Jaula y le practicaron un bypass. Escapó, y sigue suelto. **DW**

Torpedo

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #126 (octubre, 1975)*
NOMBRE REAL Brock Jones **OCUPACIÓN** Luchador contra el crimen
BASE Clairton, Virginia Occidental **ALTURA** 1,83 m **PESO** 91 kg
OJOS Azules **PELO** Rubio
PODERES Su traje de combate le otorga resistencia al daño; los turbojets en muñecas y tobillos dan mayor fuerza a sus golpes; el traje genera además ondas de choque y permite el vuelo supersónico.

El inventor Michael Stivak se convirtió en el primer Torpedo cuando su tío, el senador Eugene Stivak, le convenció para construir un traje de combate. En realidad, el senador Stivak había sido inducido a hacerlo por los extraterrestres Fantasmas del Espacio (Dire Wraiths), que buscaban un arma capaz de derrotar a su enemigo Rom, el Caballero Espacial. Tras la muerte del más joven de los Stivak, Brock Jones luchó contra el crimen portando el uniforme y rechazando los esfuerzos del senador por obtenerlo. Brock murió en su ciudad adoptiva de Clairton mientras luchaba contra los Fantasmas del Espacio. **DW**

Trapster

NOMBRE ESPAÑOL Trampero
PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #104 (enero, 1963)*
NOMBRE REAL Peter Petruski **OCUPACIÓN** Criminal
BASE Nueva York **ALTURA** 1,77 m **PESO** 73 kg
OJOS Marrones **PELO** Castaño
PODERES Porta un surtido de armas de todas las épocas, la mayoría aplicaciones de su fórmula adhesiva.

El químico Peter Petruski dio con la fórmula de un adhesivo superpotente de endurecimiento instantáneo. Construyó una pistola especial que podía proyectarlo sin atascarse y se lanzó a hacerse un nombre entre la hermandad del hampa como Pete Pote de Pasta. Sin embargo, ni su cambio de nombre a Trampero, ni su alianza con el Mago (Wizard), Hombre de Arena (Sandman) y Medusa como los 4 Terribles (Frightful Four), le consiguieron el respeto que ansiaba; un poco por lo cómico de su primer alias y otro poco por su elección de armas; a pesar de ello, el Trampero sigue siendo una amenaza persistente: no importa cuántas veces sea derrotado por héroes como los 4 Fantásticos (Fantastic Four) o Spider-Man; él siempre vuelve a por más. **TB**

TRAVELLER, JUDAS

PRIMERA APARICIÓN *Web of Spider-Man #117 (octubre, 1994)*
NOMBRE REAL Dr. Judas Traveller
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Actualmente desconocida
ALTURA 2,01 m **PESO** 111 kg
OJOS Azules (con pupilas rojas cuando usa su poder) **PELO** Blanco
PODERES Posee poderes psíquicos limitados y la facultad de alterar la percepción de la realidad en los demás.

El famoso psicólogo criminalista Dr. Judas Traveller daba una conferencia en Europa cuando tuvo conocimiento de la Hermandad de los SCRIERS, una organización criminal secreta. Los Scriers enviaron a un asesino para que inyectara a Traveller una droga mortal. En lugar de matarle, la droga desencadenó en Traveller facultades mutantes y le hizo sufrir un colapso nervioso. Los Scriers supervisaron su recuperación y asignaron cuatro agentes para vigilarlo las 24 horas del día: Mr. Nacth, Medea, Boone y Chakra, más un Scrier. Después de que SPIDER-MAN lo liberara del control de los Scriers, Traveller se ocultó. **TD**

TRIATHLON

NOMBRE ESPAÑOL Triatlón
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 3 #8 (septiembre, 1998)*
NOMBRE REAL Delroy Garrett Jr.
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Nueva York
ALTURA 1,90 m **PESO** 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Posee los atributos físicos de fuerza, velocidad y agilidad elevados al triple del potencial humano; puede correr tan rápido que esquiva las balas.

Velocista olímpico caído en desgracia debido a un escándalo con esteroides, Delroy Garrett Jr. se unió a un movimiento espiritual conocido como Comprensión Trina, esperando demostrar su potencial latente. Jonathan Tremont, líder de la Comprensión Trina, combinó a Garrett con un fragmento de la energía cósmica procedente del Hombre 3-D (3-D MAN) y concedió a su nuevo acólito facultades prácticamente superhumanas. Como el héroe Triatlón, Garrett se unió a los Vengadores (AVENGERS). Durante un combate contra la Triple Maldad obtuvo temporalmente poderes cósmicos al absorber tres fragmentos de energía cósmica. **DW**

TRITON

NOMBRE ESPAÑOL Tritón
PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #45 (diciembre, 1965)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Explorador **BASE** Washington D.C.
ALTURA 1,85 m **PESO** 95 kg **OJOS** Verdes **PELO** No tiene
PODERES Puede respirar bajo el agua, pero no sobrevive en tierra sin un equipo especial. Tiene fuerza superhumana y otras adaptaciones físicas para la vida submarina.



Tritón es miembro de la familia real de los inhumanos (INHUMANS), una rama genética de la humanidad. Hijo del sacerdote y filósofo Mander y de la bióloga Azur, Tritón fue expuesto a la mutagénica niebla terrígena con un año de edad. La mutación resultante lo adaptó para vivir y respirar bajo el agua. Fue desterrado junto con otros miembros de la familia real cuando MAXIMUS usurpó el trono por primera vez. Mientras estaba en el exilio, se encontró con los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR) y luchó contra ellos. Desde entonces, Tritón se ha convertido en aliado de los 4F y del príncipe NAMOR. **PS**

TURBO

TURBO

FICHA

NOMBRE REAL
Michiko "Mickey" Musashi
OCUPACIÓN
Aventurera, periodista
BASE
Móvil

ALTURA 1,70 m
PESO 57 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
New Warriors #28 (octubre, 1992)

PODERES
El traje de Turbo está dotado de turbinas a chorro, lo que le permite volar más rápido que un avión comercial, y las adaptadas a sus muñecas le permiten propinar "hiperpuñetazos". El traje también puede lanzar descargas de energía, y el visor dispone de miras telescópicas.

Mickey Musashi nunca deseó ser una heroína. De hecho, esta estudiante de periodismo pensaba que ser un superhéroe era una idea ridícula... hasta que se tropezó con el traje de Turbo. Este notable equipo fue creado por un científico humano bajo las órdenes de los Fantasmas del Espacio (DIRE WRAITHS). Cuando el inventor supo que iba a ser usado para propósitos malignos, se lo entregó a un hombre llamado Brock Jones, que lo vistió para luchar contra el crimen como el héroe TORPEDO.



Las turbinas de muñeca de Turbo permiten un poderoso puñetazo, propinado con la fuerza de un motor a reacción.

Los Fantasmas acabaron por encontrar y matar a Jones, y el traje pasó a su primo, Mike Jeffries, quien lo compartiría con Musashi. Luego resultó que el traje funcionaba mejor para ella que para Jeffries, y así se convirtió a su pesar en la heroína conocida como Turbo.

Durante su tiempo como miembro de los Nuevos Guerreros (NEW WARRIORS), Turbo combatió a los Fantasmas del Espacio, así como al grupo criminal conocido como Heavy Mettle.

Una vez retirada de la lucha contra el mal como Turbo, Musashi se dedicó al periodismo. De manera significativa, reunió un grupo llamado Excelsior con el propósito expreso de disuadir a los adolescentes superpoderosos de elegir las arriesgadas vidas de héroes. **MT**

Turner D. Century

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Woman #33 (diciembre, 1980)*
NOMBRE REAL Clifford F. Michaels
OCUPACIÓN Ex vigilante y reformador **BASE** Nueva York; móvil
ALTURA 1,85 m **PESO** 84 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Amplia experiencia en ingeniería; porta una sombrilla que sirve como lanzallamas; monta una bicicleta voladora.

Adoptado de niño por el multimillonario Morgan MacNeil Hardy, Clifford Michaels tuvo una formación protegida durante la que lo aprendió todo sobre la decadencia moral de América. Ya adulto, Clifford se aventuró en San Francisco y despotricó contra la laxitud de la moralidad como Turner D. Century. Su efecto fue insignificante, y él se fue haciendo cada vez más militante, quemando edificios y matando a individuos inmorales. Durante un choque con Spider-Woman, su padre adoptivo murió en un incendio. Antes de poder desquitarse, fue asesinado por Azote (Scourge). **TB**

Typhoid Mary

NOMBRE ESPAÑOL María Tifoidea
PRIMERA APARICIÓN *Daredevil Vol. 1 #254 (mayo, 1988)*
NOMBRE REAL Mary (apellidos probables Mezinis o Walker)
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Nueva York **ALTURA** 1,77 m
PESO 63 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Telequinesis, piroquinesis y cierta capacidad hipnótica; hábil combatiente cuerpo a cuerpo y experta con diversas armas blancas.

Una niñez de abusos hizo que Mary desarrollase un desorden disociativo de personalidad, dándole tres personalidades distintas: la tímida Mary, la lujuriosa Tifoidea y la cruel María Sangrienta (Bloody Mary). A través de la terapia ha asomado en alguna ocasión una cuarta personalidad que es una combinación estable de las tres. María Tifoidea trabajó como asesina para Kingpin, y llevó a cabo un juego cruel con Daredevil, enamorándolo como Mary y atormentándolo como Tifoidea. Ha intentado dejar atrás su pasado criminal en varias ocasiones, pero siempre se reafirma su identidad Tifoidea. Recientemente escapó de la prisión la Balsa. **DW**

Tyrant

NOMBRE ESPAÑOL Tirano
PRIMERA APARICIÓN *Silver Surfer Vol. 3 #81 (junio, 1993)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Conquistador de mundos
BASE La mundonave Fortaleza **ALTURA** 8,8 m
PESO 20 t **OJOS** Rojos **PELO** No tiene
PODERES Poder cósmico prácticamente ilimitado, comparable al de Galactus.



Creado por Galactus hace miles de millones de años, Tirano extraía su poder de los mundos vivos, y por tanto perdía energía cada vez que Galactus consumía un planeta. Llevado por su codicia de poder, Tirano esclavizó civilizaciones enteras y se protegió a sí mismo con un ejército de robots. Entre los pocos que se opusieron a él con éxito estuvieron las guerreras de Soltería. Ya en la era moderna, Tirano estuvo a punto de matar a Galactus, hasta que Morg, heraldo de este, liberó la incontrolable energía del Nulificador Supremo: Tirano y Galactus desaparecieron, aunque Galactus ha regresado después. **DW**

Tyrannus

Tyrannus bebe una copa de la Fuente de la Juventud.

Romulus Augustulus, más conocido como Tyrannus, fue el último emperador del imperio romano hasta su derrota por las fuerzas del rey Arturo Pendragon en el siglo VI. Merlín desterró a Tyrannus, teleportándolo al mundo enterrado de Subterránea. Allí, el aspirante a déspota rigió sobre sus habitantes, a los que llamó tiranoides, y descubrió la Fuente de la Juventud.

En la época actual, Tyrannus lanzó una guerra contra el Hombre Topo (Mole Man) para obtener el control de Subterránea, y se hizo enemigo habitual de Hulk. Incurrió en la cólera del gigante verde al secuestrar por casualidad a su novia, Betty Ross (*ver* Banner, Betty).

Tyrannus viajó a la legendaria ciudad de El Dorado, y usó la Llama Sagrada de la Vida de la ciudad en un intento por hacerse con el control del mundo. Reducido a un espíritu sin cuerpo al fracasar su intento de fundirse con la Llama de la Vida, ocupó un breve tiempo a Abominación (Abomination) antes de recuperar su cuerpo original. Tyrannus se alió con los Vengadores (Avengers) para derrotar al ejército desviante que había invadido Subterránea, pero después los tiranoides se volvieron contra su señor. Su destino actual es desconocido. **DW**

FICHA

NOMBRE REAL
Romulus Augustulus
OCUPACIÓN
Aspirante a conquistador
BASE
Subterránea

ALTURA 1,88 m
PESO 102 kg
OJOS Miel
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 1 #5 (enero, 1963)

TYRANNUS

PODERES
Poderes psíquicos que incluyen control mental, telepatía y la capacidad de absorber energía vital. La Fuente de la Juventud le concede la inmortalidad, otorgándole cantidad de tiempo para ingeniar métodos para conquistar el mundo de la superficie.



Su planeada invasión de la superficie fue hecha pedazos por Hulk.

Uatu the Watcher

Autoproclamados observadores del universo, los Vigilantes (Watchers) juraron no interferir jamás en los asuntos de otros. Como vigilante responsable de la Tierra y su sistema solar, Uatu ha roto esta regla varias veces desde que se encontrara con los 4 Fantásticos (Fantastic Four). Su intervención más señalada en los asuntos humanos se produjo justo antes de la primera visita de Galactus y Estela Plateada (Silver Surfer), cuando amenazó a los 4F de la inminente amenaza alienígena. Amonestado por su repetida interferencia, Uatu fue despojado de su papel de Vigilante, pero después ha sido rehabilitado. **AD**

FICHA

NOMBRE REAL
Uatu

OCUPACIÓN
Observador

BASE
Móvil; estado de Nueva York

ALTURA Variable
PESO Variable
OJOS Blancos, sin pupila visible
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #13 (abril, 1963)

Uatu the Watcher

PODERES
Prácticamente inmortal; inteligencia superhumana; telepatía; puede teleportarse de la Tierra a la Luna.

Uatu intervino para impedir que Aron, el Vigilante Renegado, destruyera a los 4 Fantásticos y convirtiera la Vía Láctea en su feudo personal.

U-Foes

Buscando duplicar el proceso por el que los 4 Fantásticos (Fantastic Four) obtuvieron sus poderes, el millonario Simon Utrecht reunió al piloto espacial Mike Steel, el ingeniero Jimmy Darnell y la técnico especializada Ann Darnell para que lo acompañaran al espacio. El experimento funcionó, y la radiación cósmica a la que quedaron expuestos otorgó un poder único a cada uno. Steel se convirtió en un ser recubierto de metal; Jimmy obtuvo control sobre la radiación; su hermana Ann podía pasar a estado gaseoso, y el mismo Utrecht descubrió que podía repeler objetos.

Como Acorazado (Ironclad), Vapor, X-Ray y Vector, los cuatro formaron un grupo al que llamaron U-Foes. Primero desencadenaron su poder sobre Bruce Banner, a quien culpaban de haber hecho regresar prematuramente su vuelo; pero eran incapaces de controlar sus nuevos poderes y perdieron de mala manera cuando Banner se transformó en Hulk. Con el tiempo, los U-Foes se hicieron más disciplinados y, tras poner a punto sus poderes, encontraron trabajo como mercenarios. Entre sus empleadores se hallan el Líder (Leader) y el Maestro. **DW**

U-Foes

FICHA

MIEMBROS CLAVE

ACORAZADO
Fuerza aumentada, piel dura como el hierro; puede aumentar su masa.

VAPOR
Se transforma en distintos gases.

VECTOR
Puede repeler objetos lejos de sí con gran velocidad.

X-RAY
Vuela, puede proyectar radiación dura, inmune al daño físico mientras está en forma energética.

BASE
Brooklyn, Nueva York; Torre Stark, Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 2 #254 (diciembre, 1980)

Usando sus facultades para conseguir trabajo como mercenarios, en su búsqueda de dinero y poder, los U-Foes se han enfrentado a Spiderman, entre otros.

CLAVE DE PERSONAJES
1 Vector
2 Acorazado
3 X-Ray
4 Vapor

ULTRON

Un robot con maligna mente propia

Henry Pym construyó a Ultrón como sirviente robótico y programó su creación con sus propios patrones cerebrales. Pero Ultrón se rebeló de inmediato contra su creador, escapando para maquinar la exterminación de la humanidad. Diseñando una sucesión de cuerpos mejorados para sí mismo, finalmente surgió como Ultrón-5 para combatir a los compañeros de Pym en los Vengadores.

Ultrón reunió un grupo de Señores del Mal para combatir a los Vengadores.



FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Ultrón

NOMBRE REAL
Ultron

OCUPACIÓN
Aspirante a conquistador del mundo

BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 243 kg
OJOS Rojo, brillantes
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #54 (julio, 1968)

PODERES
Fuerza aumentada, casi invulnerable; proyección de energía y vuelo; usa sus encéfalo-rayos para hipnotizar o hacer entrar en coma a los demás.

La Visión y Ultrón tienen una historia compartida, a pesar de lo cual son enemigos acérrimos.

BAILE DE CUERPOS

Haciéndose pasar por el villano Capucha Escarlata, Ultrón reunió una segunda agrupación de Señores del Mal (MASTERS OF EVIL). Luego creó al androide Visión usando un cuerpo duplicado a partir de la Antorcha Humana (HUMAN TORCH) original y patrones cerebrales del Hombre Maravilla (WONDER MAN). Irónicamente, y justo como el propio Ultrón, Visión se rebeló contra su creador y desertó con los Vengadores, sentando las bases para la mayoría de las creaciones posteriores de Ultrón.

Ultrón incorporó adamántium a su estructura a partir del cuerpo Ultrón-6. Ultrón-7 fue un constructo colosal, mientras que Ultrón-8 fue el responsable de la creación de Yocasta (JOCASTA), una "esposa" robótica.

Ultrón-9 pereció en un tanque de adamántium fundido, y el Hombre Máquina (MACHINE MAN) desactivó a Ultrón-10. Ultrón-11 participó en las Guerras Secretas del Todopoderoso (BEYONDER). Ultrón-12, inicialmente miembro de la Legión Letal (LETHAL LEGION), se arrepintió e intentó expiar su pasado criminal hasta que fue destruido por Ultrón-11. Durante la conspiración de los Actos de Venganza, el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM) programó a Ultrón-13 con todas las versiones previas activadas simultáneamente, lo que hizo que a DAREDEVIL le resultara fácil batir al confuso robot. Ultrón-14 creó una nueva pareja llamada Alkhema, aunque ambos robots no lograron ponerse de acuerdo sobre sus distintos enfoques del genocidio.

Ultrón creó a Yocasta como pareja, pero ella lo traicionó y ayudó a los Vengadores.

MULTIPLICACIÓN DE MÁQUINAS

Ultron-15, que construyó cientos de duplicados y conquistó Eslorenia, un país de Europa oriental, fue derrotado cuando Henry Pym lo expuso al vibránium, un desintegrador de metales. La programación "Directriz Ultrón" oculta en Alkhema condujo al retorno de Ultrón y, tras una batalla, este fijó su cabeza decapitada a un cuerpo de armadura de IRON MAN. Durante el suceso de Vengadores Desunidos aparecieron varios robots Ultrón, aunque pudieron ser proyecciones provocadas por la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH). Uno de los antiguos planes de Ultrón salió recientemente a la luz cuando el adolescente Víctor Mancha conoció sus orígenes cibernéticos como peón de Ultrón para infiltrarse en los Vengadores. **DW**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers Vol. 3 #19-22***
En el relato "Ultrón ilimitado", el tirano robótico aniquila una pequeña nación europea con un ejército de duplicados.
- ***Runaways Vol. 2 #1-6***
En el arco argumental "Creyentes verdaderos", Ultrón se revela como creador de un ciborg adolescente, y lo empuja a combatir con los Runaways.

U-Man

PRIMERA APARICIÓN *Invaders Vol. 1 #3 (noviembre, 1975)*
NOMBRE REAL Merrano
OCUPACIÓN Guerrero; ex científico **BASE** Móvil
ALTURA 2,12 m **PESO** 204 kg **OJOS** Azules **PELO** Gris
PODERES Fuerza y energía aumentadas; capaz de respirar en el aire y en el agua; puede nadar a gran velocidad; artera mente científica.

El atlante Merrano se alió con la Alemania nazi a finales de la década de 1930, traicionando a su pueblo al organizar un ataque que diezmó la flota atlante. NAMOR desterró al traidor, y Merrano utilizó la ciencia nazi para aumentar su fuerza.



Como U-Man, se convirtió en miembro del grupo Super-Eje, y combatió contra Namor, el Capitán América (CAPTAIN AMERICA) y el resto de los Invasores (INVADERS) a lo largo de toda la II Guerra Mundial. En la época actual ha sido aliado del señor de la guerra atlante ATTUMA. **DW**

Unicorn

NOMBRE ESPAÑOL Unicornio
PRIMERA APARICIÓN *Tales of Suspense #56 (agosto, 1964)*
NOMBRE REAL Milos Masaryk
OCUPACIÓN Agente secreto, luego criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 100 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Fuerza y resistencia superhumanas; porta un casco con un "cuerno de poder" que puede proyectar rayos de energía conmocionadora, láseres y microondas; un cinturón con cohetes le permite volar.

Nacido en Checoslovaquia, el agente de la inteligencia soviética Milos Masaryk recibió la misión de proteger el laboratorio del profesor Anton Vanko, que había inventado el cinturón, casco y "cuerno de poder" que luego vestiría Masaryk como Unicornio. Mientras espiaba en Industrias Stark, el Unicornio luchó por primera vez contra su más continuado enemigo, IRON MAN. Luego recibió un tratamiento que le otorgó fuerza superhumana, pero que le provocaría un rápido deterioro celular. Su cordura también pareció deteriorarse, y aparentemente se suicidó internándose en el mar. **PS**



El Unicornio tomó su nombre por el "cuerno de poder" de su casco.

Umar



Ocupando el vacío dejado por la derrota de su hermano Dormammu, Umar ha intentado a menudo provocar la caída del Dr. Extraño.

Hermana del temible DORMAMMU y miembro de la raza mística faltine, Umar fue exiliada de su dimensión natal junto con su hermano y buscó refugio en la Dimensión Oscura. Pero Dormammu, que se había alterado mágicamente a sí mismo para convertirse en un ser de pura energía, acabó conquistando la dimensión y desterró a Umar, a la que veía como única amenaza para la base de su poder. Pero con la derrota de Dormammu a manos del Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE), Umar fue liberada de su confinamiento, y ella misma luchó contra Extraño, tanto para vengar a su hermano como para expandir la base de su poder. A lo largo de los años, Umar ha sido una amenaza constante para el Dr. Extraño y para la Tierra, ya haya sido aliada con Dormammu o en solitario; y ello a pesar de que su hija, CLEA, se ha convertido en discípula de Extraño en las artes místicas. **TB**

FICHA
NOMBRE REAL
Umar
OCUPACIÓN
Hechicera
BASE
Dimensión Oscura

ALTURA Desconocida
PESO Desconocido
OJOS Negros
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #150 (noviembre, 1966)

PODERES
Posee extensos conocimientos místicos que le permiten conjurar poderosos hechizos con diversos propósitos.



Umar invoca el poder de la Lámpara de Lucifer para aprender de la derrota de su hermano… y cómo evitar encontrarse con un destino parecido.



A lo largo de los años, Umar se ha aliado con su hermano Dormammu en su intento de obtener poder.

Union Jack

FICHA

NOMBRE REAL Joseph Chapman

OCUPACIÓN Aventurero

BASE Gran Bretaña

ALTURA 1,83 m
PESO 88 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño claro

PRIMERA APARICIÓN *Captain America Vol. 1 #253 (enero, 1980)*

PODERES Fuerza y velocidad ampliadas; viste un traje a prueba de balas; porta diversas armas de fuego y una daga de plata.

El Union Jack original, Lord James Falsworth, luchó con los británicos en la I Guerra Mundial como miembro del heroico grupo Cinco por la Libertad. Tras ser herido, el puesto de Union Jack fue ocupado por su hijo Brian (antes conocido como Mítico Destructor), mientras que su hija Jacqueline se convertía en SPITFIRE. Ambos héroes se unieron a los Invasores (INVADERS) durante la II Guerra Mundial, donde lucharon al lado del Capitán América (CAPTAIN AMERICA) y NAMOR; en la posguerra, Brian fundó además el grupo Batallón V.

El tercer Union Jack es Joey Chapman, que asumió tal responsabilidad cuando el hijo de Spitfire, Kenneth Crichton, rechazó seguir los pasos de su tío. Chapman se unió a los Caballeros de Pendragon y recibió poderes superhumanos a través de la posesión del espíritu de Pendragon. Como Union Jack, ha participado en la formación más reciente de los Invasores. **DW**



Union Jack es miembro de los Nuevos Invasores. El enfoque preventivo del grupo para acabar con las amenazas mundiales los hizo chocar con héroes tradicionales, entre ellos los Vengadores.

Urich, Ben

PRIMERA APARICIÓN *Daredevil #153 (julio, 1978)*
NOMBRE REAL Benjamin Urich
OCUPACIÓN Periodista del *Daily Bugle* **BASE** Nueva York
ALTURA 1,75 m **PESO** 64 kg **OJOS** Marrones **PELO** Gris
PODERES Ninguno; es un hábil y responsable periodista de investigación.



Ben Urich inició su carrera periodística como chico de los recados en el *Daily Bugle* y fue ascendiendo poco a poco hasta hacerse reportero. Urich empezó a reunir información sobre DAREDEVIL, y no tardó en conocer la verdadera identidad del superhéroe y su historia personal. Pensó en publicar un artículo revelando todo ello al público, pero luego comprendió que tal artículo podría destruir a Daredevil. Así que quemó todas sus notas y archivos y le contó al propio Daredevil lo que sabía. Ambos se hicieron amigos, y el secreto de Daredevil permaneció a salvo. **MT**

Unus the Untouchable

NOMBRE ESPAÑOL Unus el Intocable
PRIMERA APARICIÓN *X-Men #8 (noviembre, 1964)*
NOMBRE REAL Angelo Unuscione
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Móvil **ALTURA** 1,85 m
PESO 100 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Genera un campo de fuerza impenetrable alrededor de su cuerpo; temible combatiente cuerpo a cuerpo.

Unus el Intocable fue invitado a unirse a la Hermandad de Mutantes Diabólicos (BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS) si era capaz de derrotar a un hombre-X. Luchando con la Bestia (BEAST), Unus fue derrotado cuando su oponente usó un dispositivo que magnificaba su campo de fuerza hasta hacerlo incontrolable. Como criminal asociado con Mole (BLOB), Unus volvió a perder el control de su campo de fuerza. Incapaz de respirar, se colapsó, y se creyó que había muerto hasta que Mercurio (QUICKSILVER) lo descubrió entre las ruinas de la asolada isla de Genosha (*ver* GENOSHANS). **AD**

Upstarts

NOMBRE ESPAÑOL Arribistas
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #281 (octubre, 1991)*
PRIMEROS MIEMBROS Y PODERES
Amo del Juego Telépata que lee millones de mentes simultáneamente [1].
Siena Blaze Controla el campo electromagnético de la Tierra [2].
Shinobi Shaw Puede alterar su cuerpo de roca sólida a intangible [3].
Fabián Cortez Puede sobrecargar las facultades de otros mutantes [4].
Trevor Fitzroy Drena la energía vital de sus víctimas para controlar el tiempo [5].
Andrea y Andreas von Strucker (gemelos Fenris) Proyectan rayos de energía cuando entran en contacto [6] y [7].
Graydon Creed Viste una armadura de combate que aumenta su fuerza [8].

En busca de un nuevo desafío, el Amo del Juego (GAMESMASTER) reunió un grupo de jóvenes humanos y mutantes para competir en un juego homicida. Los concursantes, que se llamaron a sí mismos Arribistas, ganaban puntos si mataban objetivos poderosos, como miembros de la Patrulla-X (X-MEN), Nuevos Mutantes (NEW MUTANTS) o del Club Fuego Infernal (HELLFIRE CLUB). Los Arribistas lanzaron varios golpes destacados durante su corta carrera, y a menudo lucharon entre sí. Finalmente, muchos miembros murieron y los supervivientes, aburridos del juego, se dispersaron. **DW**

U.S. Agent

NOMBRE ESPAÑOL USAgente
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #323 (noviembre, 1986)*
NOMBRE REAL John F. Walker
OCUPACIÓN Aventurero; agente del gobierno **BASE** Washington D.C.
ALTURA 1,93 m **PESO** 122 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Fuerza y energía superhumanas; porta un escudo de vibránium que puede absorber las vibraciones de las fuerzas dirigidas contra él.

El hermano mayor de Walker fue un soldado caído en Vietnam, y Walker se alistó en el ejército para honrar su memoria. Tras cumplir su servicio en filas, oyó que el Agente de Poder (POWER BROKER) había desarrollado un procedimiento para otorgar fuerza superhumana a gente normal. Como era de esperar, Walker se convirtió en el Superpatriota.

Cuando la Comisión de Actividades Superhumanas (COMMISSION ON SUPERHUMAN ACTIVITIES) forzó a Steve Rogers a dejar de ser el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), designó a Walker como sustituto. Más tarde, Rogers reclamaría su lugar, y Walker pasó a ser el USAgente. Fue destinado a los Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS) y permaneció con ellos hasta su conversión en Fuerza de Choque (FORCE WORKS). También lideró un grupo llamado el Jurado contra los THUNDERBOLTS, y más tarde fue contratado para dirigir el grupo gubernamental de los Nuevos Invasores (INVADERS). **TD**

VALKYRIE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Valkiria

NOMBRE REAL Brunilda

OCUPACIÓN Aventurera; antes fue La que Elige a los Muertos

BASE Asgard

ALTURA 1,90 m
PESO 215 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #87 (abril, 1971)*

PODERES Fuerza, energía y longevidad aumentadas; puede percibir la llegada de la muerte, y teleportarse al reino de los muertos.

Odín, señor de Asgard, nombró a Brunilda líder de las valkirias, dándole la tarea de seleccionar a los guerreros valiosos de entre los caídos y de llevarlos al Valhala. Brunilda cumplió debidamente su misión hasta que la villana Encantadora (ENCHANTRESS) atrapó su espíritu dentro de un cristal, manteniéndolo allí durante siglos y usándolo para investirse ella misma y otros que elegía con los poderes de Valkiria. Además de robarle sus poderes, en tiempos actuales la Encantadora adoptó la forma de Brunilda para engañar a los Vengadores (AVENGERS). Le dio sus poderes a la vividora Samantha Parrington, y después a Barbara Norriss, con la intención de usarlas como peones. Sin embargo, Brunilda logró restaurar su consciencia en el cuerpo de Norriss, y no tardó en recuperar su propio cuerpo.

Como Valkiria, Brunilda se unió a los Defensores (DEFENDERS) y pareció sacrificar su vida para derrotar a la malvada entidad conocida como Dragón de la Luna (DRAGON OF THE MOON). Más tarde, regresaría ocupando nuevos cuerpos anfitriones, pero pereció en los sucesos que rodearon el desencadenamiento del Ragnarok por THOR. La versión Samantha Parrington de Valkiria ha recuperado sus poderes y ha continuado su carrera aventurera. **DW**



Blandiendo su espada mística, Valkiria desvía un rayo atacante.



Los Defensores fueron la extensión de la familia para Valkyria. Como miembro central, ayudó al grupo a vencer innumerables amenazas para el planeta.



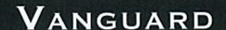
VAMP

NOMBRE ESPAÑOL Vampi
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #217 (enero, 1978)*
NOMBRE REAL No revelado
OCUPACIÓN Agente secreto **BASE** Móvil
ALTURA 1,57 m **PESO** 57 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Experta agente secreto; llevaba un cinturón absorbedor que le permitía replicar la fuerza y habilidades físicas de cualquiera cercano a ella.

Debido a sus excelentes aptitudes para la lucha, la mujer conocida como Vampi fue seleccionada para convertirse en una de las primeras superagentes de SHIELD. Por desgracia, se trataba de una doble agente que trabajaba en secreto para la criminal Corporación con la misión de infiltrarse en SHIELD. También había sufrido una modificación genética que le permitía transformarse en una criatura con poderes psiónicos llamada Animus.

Al final, la auténtica lealtad de Vampi quedó al descubierto y fue encarcelada. Posteriormente se convertiría en otra víctima más del asesino en serie de supervillanos Azote (SCOURGE). **TD**





VANGUARD

PRIMERA APARICIÓN *Iron Man #109 (abril, 1978)*
NOMBRE REAL Nicolai Krylenko
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Bielorrusia
ALTURA 1,90 m **PESO** 104 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo
PODERES Genera un campo de fuerza que rechaza casi toda la energía dirigida contra él; también porta una hoz y un martillo para redirigir la energía repelida.

Natural de la URSS, la vida de Nicolai Krylenko estuvo marcada por el engaño y la duplicidad desde el principio. Nacidos con poderes mutantes, él y su hermana gemela Laynia fueron adoptados por el estado cuando su madre murió en el parto. A su padre, físico nuclear, le dijeron que habían nacido muertos. Educados por la maquinaria soviética para servir de contrapeso a los cada vez más abundantes mutantes estadounidenses, Nicolai y Laynia se hicieron miembros del supergrupo los Supersoldados, avalado por el estado. Inevitablemente, acabaron sabiendo la verdad sobre sus orígenes, y desde entonces Nicolai ha buscado papeles algo más independientes. Actualmente es miembro del supergrupo Guardia de Invierno. **AD**

Van Helsing, Rachel

PRIMERA APARICIÓN *Tomb of Dracula #3 (julio, 1972)*
NOMBRE REAL Rachel van Helsing
OCUPACIÓN Cazavampiros **BASE** Londres **ALTURA** 1,72 m
PESO 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES Experta cazavampiros, cuya arma preferida era la ballesta; también era antropóloga y parapsicóloga.

Rachel van Helsing era descendiente del Dr. Abraham van Helsing, némesis de Drácula en el siglo XIX. Siendo una niña, vio cómo Drácula asesinaba a sus padres por venganza. Fue criada por otro de los enemigos de Drácula, Quincy Harker, y llegó a convertirse en el miembro más formidable de su banda de cazavampiros, combatiendo con frecuencia contra Drácula. Tras un tormentoso romance con su compañero Frank Drake, Rachel se trasladó a Nueva York, donde Drácula consiguió finalmente convertirla en vampiresa. Le pidió a Lobezno (Wolverine) que le atravesara el corazón con una estaca y murió en paz. **PS**

Vapor

PRIMERA APARICIÓN *The Incredible Hulk #254 (diciembre, 1980)*
NOMBRE REAL Ann Darnell
OCUPACIÓN Técnica en sistemas de soporte vital convertida en criminal
BASE Móvil **ALTURA** 1,67 m **PESO** (en forma humana) 54 kg
OJOS (en forma humana) Verdes; (como Vapor) Blancos **PELO** Avellana
PODERES Puede transformarse en cualquier tipo de gas; solo recupera su forma humana original durante cortos periodos de tiempo.

En su intento de adquirir superpoderes del mismo modo que los 4 Fantásticos (Fantastic Four), el industrial millonario Simon Utrecht financió la construcción de su propia nave espacial. Su tripulación estaba compuesta por Ann Darnell, su hermano Jimmy y el piloto Mike Steel. Tal como pretendían, la nave, carente de escudo contra la radiación, fue bombardeada por los rayos cósmicos. Esta radiación reaccionó con gases para pasar el cuerpo de Ann Darnell a un estado gaseoso. Sus tres compañeros también obtuvieron superpoderes, y el cuarteto fue conocido como los U-Foes. Han sido largo tiempo enemigos de Hulk, y también han trabajado para otros criminales como el Líder (Leader) y el Maestro. **PS**

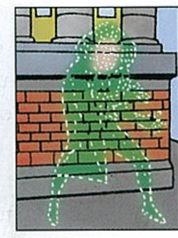
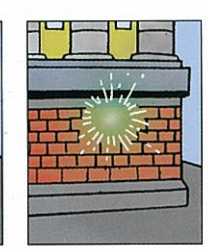
Varua

PRIMERA APARICIÓN (no nombrada) *Thor Vol. I #300 (octubre, 1980)*
NOMBRE REAL Mira
OCUPACIÓN Pupila de los Celestiales
BASE Nave nodriza celestial; antes isla Ruk
ALTURA/PESO/OJOS No revelados **PELO** Castaño
PODERES Telepatía, teleportación, vuelo; facultad de generar la Llama Azul, que convierte a ella y a otros en la Uni-Mente, una entidad psiónica.

Nacida en 1405 en la isla Ruk, Mira fue inicialmente sacerdotisa. En 1419 fue reclutada para los Jóvenes Dioses (Young Gods) por las matriarcas de los panteones de la Tierra. Mira empezó a ser entrenada en combate por Katos en la nave nodriza celestial, donde se convirtió en Varua. Después de que Bruja del Mar tuviera un sueño profético, los celestiales (Celestials) concedieron a los Jóvenes Dioses tres días en la Tierra para investigar amenazas malignas. Varua fue capturada por desviantes, que usaron una mina cerebral para hacer que los ayudara a despertar a Ghaur. Varua fue obligada por Ghaur a crear una Uni-Mente con otros prisioneros para darle su poder a él. Esto fue impedido por el Caballero Negro (Black Knight), que los liberó a todos. Varua se marchó con Fuerza Delta. **ED**

Vanisher

NOMBRE ESPAÑOL Desvanecedor
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #2 (noviembre, 1963)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Nueva York
ALTURA 1,65 m **PESO** 79 kg **OJOS** Verdes **PELO** No tiene
PODERES Facultad mutante de teleportarse a sí mismo y a otros accediendo a la Dimensión Oscura.

El misterioso Desvanecedor montó una organización criminal en torno a su capacidad para cometer crímenes usando la teleportación. Trató de extorsionar económicamente al gobierno de EE UU robando planes de defensa, pero fue derrotado por la Patrulla-X (X-Men) original. También actuó como mentor para una banda de adolescentes fugitivos conocida como Ángeles Caídos. Más adelante, el ser llamado el Oscuro se apoderó de él y lo envió contra los Nuevos Guerreros (New Warriors). Posteriormente, el Desvanecedor se unió a un nuevo grupo de Forzadores (Enforcers). **DW**

Varnae

PRIMERA APARICIÓN *Bizarre Adventures #33 (diciembre, 1982)*
NOMBRE REAL Varnae
OCUPACIÓN Señor de los vampiros de la Tierra **BASE** Móvil
ALTURA 3,05 m **PESO** 215 kg **OJOS** Rojos **PELO** Verde
PODERES Casi inmortal; fuerza aumentada; capacidad para aumentar de tamaño y para convertirse en lobo, murciélago o nube de niebla; puede influir telepáticamente sobre otros y vampirizarlos.

Varnae fue el primer vampiro en los días de la antigua Atlantis, cuando los darkholders que adoraban al dios primigenio Chthon le sometieron a experimentos para impedir la muerte. A lo largo de los siglos, Varnae peleó contra el linaje Montesi de la Iglesia Católica para evitar que descubrieran la fórmula Montesi que destruiría a todos los vampiros. Varnae murió en 1459, pasando su título de Señor de los Vampiros a Drácula. Pero volvió en la época moderna gracias a conjuros de hechicería, y combatió contra enemigos como el Dr. Extraño (Doctor Strange) y Blade. Varnae es también responsable de invertir los efectos de la fórmula Montesi, que había erradicado temporalmente a todos los vampiros de la Tierra. **DW**

Vengeance

NOMBRE ESPAÑOL Venganza
PRIMERA APARICIÓN *Ghost Rider Vol. 2 #21 (diciembre, 1976)*
NOMBRE REAL Michael Badilino
OCUPACIÓN Detective **BASE** Nueva York
ALTURA (Badilino) 1,77 m (Venganza) 1,98 m
PESO (Badilino) 88 kg (Venganza) 107 kg **OJOS** Verdes **PELO** Moreno
PODERES Puede proyectar fuego frío que causa daño físico; su mirada de penitencia causa tormento mental.

Mefisto (Mephisto) engañó al Motorista Fantasma (Ghost Rider) para que lanzara su fuego infernal contra el padre del detective Michael Badilino. Desconocedor de la implicación de Mefisto, Badilino hizo un trato con él para obtener poderes místicos y destruir al Motorista Fantasma. Ya conocido como Venganza supo la verdad, hizo las paces con el Motorista y se unió a los Hijos de la Medianoche para combatir a demonios como Mefisto. Venganza fue capturado por Anthony Hellgate, viejo enemigo de Badilino, y aunque fue liberado por el Motorista Fantasma, nunca volvió a ser el mismo. Finalmente pareció destruirse a sí mismo en una enorme explosión, aunque parece haber vuelto para ayudar al Motorista a combatir al demonio conocido como Corazón Negro. **TB**

VENOM

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Veneno

NOMBRE REAL
Edward Charles "Eddie" Brock

OCUPACIÓN
Ex periodista; luego vigilante

BASE
Nueva York

ALTURA 1,90 m
PESO 118 kg
OJOS Azules
PELO Rubio rojizo

PRIMERA APARICIÓN
The Amazing Spider-Man #298 (marzo, 1988)

PODERES
Fuerza, velocidad y agilidad superhumanas. Al igual que Spiderman, sus manos y pies pueden adherirse a la mayoría de las superficies. Puede lanzar una sustancia similar a las telarañas desde su "traje".




El simbionte fluye sobre Eddie Brock, al ver en el periodista suicida un espíritu afín.

VENOM

Mientras SPIDER-MAN estuvo en el Planeta de Batalla del Todopoderoso (BEYONDER), consiguió un traje negro que resultó ser un ente alienígena que se fundía con él. Spiderman rechazó al simbionte, que entonces se adhirió al ex columnista del *Daily Globe* Eddie Brock. Este había hundido su carrera al confundir a un hombre erróneo con el asesino conocido por Comepecados: error revelado por Spiderman. Brock, además, tenía cáncer, y había decidido suicidarse. Cuando el simbionte se fundió con Brock el cáncer remitió. Como Veneno, Brock se convirtió en uno de los más mortíferos rivales y enemigos de Spiderman.

Cuando el cáncer volvió a afectarle, Brock vendió el simbionte al capo Don Fortunato, que se lo entregó a su hijo Angelo. Como segundo Veneno, Angelo atacó a Spiderman, pero el simbionte lo abandonó en medio de la batalla, y Angelo resultó muerto. Luego el simbionte se pegaría al enemigo de Spiderman Mac Gargan (SCORPION) que se convirtió en el tercer Veneno. **PS**



Veneno se ve a sí mismo como protector del inocente. Sin embargo, matará a los criminales en el acto.

Llevado por un odio compartido hacia Spiderman, la criatura compuesta Veneno hará repetidos intentos por matarlo.

VERDUGO, SANDRA

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk Vol. 3, #36 (marzo, 2002)*
NOMBRE REAL Sandra Verdugo
OCUPACIÓN Mercenaria; agente de Home Base **BASE** Móvil
ALTURA 1,72 m **PESO** 56 kg **OJOS** Negros **PELO** Moreno
PODERES Receptora del programa Sección-H; puede recuperarse de la mayoría de las heridas y revivir; brillante tiradora, atleta y combatiente cuerpo a cuerpo.

Miembro en el pasado de las Fuerzas Especiales de EE UU, Sandra Verdugo trabajó como mercenaria antes de quedar embarazada por DOC SAMSON. Cuando su hijo de ocho años fue secuestrado, la organización clandestina Home Base le ofreció un trato. Ellos recuperarían a su hijo si Sandra aceptaba convertirse en uno de sus agentes. Su misión sería capturar a HULK. Sandra aceptó, pero no pasó mucho antes de volverse contra sus nuevos empleadores. Con la ayuda de Doc Samson y de Hulk, Sandra pudo reunirse con su hijo justo antes de que los cuarteles de Home Base fueran destruidos. Se cree que madre e hijo perecieron durante el conflicto. **AD**



VERMIN

NOMBRE ESPAÑOL Alimaña
PRIMERA APARICIÓN *Captain America #272 (agosto, 1982)*
NOMBRE REAL Edward Whelan
OCUPACIÓN Ex genetista **BASE** Móvil **ALTURA** 1,83 m
PESO 100 kg **OJOS** Rojos **PELO** Castaño
PODERES Fuerza y velocidad superhumanas. Sus colmillos y uñas pueden cortar metales blandos. Sentido del olfato muy aumentado. Puede controlar a las ratas para atacar al oponente.



Whelan trabajó con el BARÓN ZEMO, hijo de un científico nazi, y con Arnim ZOLA, genetista nazi. Cuando mostró su rechazo hacia los experimentos con humanos, Zemo lo transformó en un ser similar a una rata y con las capacidades propias de este animal, y lo envió a matar a su enemigo, el Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Alimaña mandó a una manada de ratas para atacar al héroe, que sobrevivió y lo capturó. Pero logró escapar y se refugió en la base de Zemo en Nuevo México. De vuelta a Nueva York, volvería a enfrentarse con el Capitán y con SPIDER-MAN. Tras varias derrotas, fue encerrado en una institución mental donde la Dra. Kaftka consiguió que recuperase su identidad original. **MT**

Vernard, Kristoff

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #247 (octubre, 1982)*
NOMBRE REAL Kristoff Vernard
OCUPACIÓN Aspirante a conquistador **BASE** Latveria
ALTURA 1,50 m; (con armadura) 2,01 m
PESO 47 kg; (con armadura) 133 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Fuerza aumentada; resistencia al daño; capacidad para generar campos de fuerza y lanzar rayos conmocionadores.

Hay quien dice que Kristoff Vernard es hijo biológico de Nathaniel Richards, lo que le haría hermanastro de Reed Richards (*ver* MISTER FANTASTIC). Tras la muerte de su madre en Latveria, el niño fue descubierto por el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM), que lo crió como a su hijo. Cuando Muerte pareció morir, sus robots programaron la mente de Kristoff para que este creyera ser el Dr. Muerte. Kristoff vistió una armadura y atacó a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), aunque luego sus enemigos le ayudarían a recuperar su verdadera identidad. Más tarde, formaría equipo con Nathaniel Richards para reclamar Latveria a sus usurpadores. **DW**

Vibraxas

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #390 (julio, 1994)*
NOMBRE REAL N'Kano
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Móvil **ALTURA** 1,77 m
PESO 75 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Puede generar una intensa energía vibratoria.



El joven wakandiano N'Kano obtuvo sus poderes cuando un proyecto experimental de Vibrasurge estalló, aparentemente matando a su madre. Recogido por Pantera Negra (BLACK PANTHER), viajó a EE UU y se hizo miembro de Fantastic Force bajo el nombre de Vibraxas. Cuando mató accidentalmente al miembro de una banda, Vibraxas fue devuelto a Wakanda para ser procesado, pero fue exonerado. Tras la disolución de Fantastic Force, encontró el amor con la reina Justicia Divina, miembro de las "Dora Milaje" que sirven al rey de Wakanda como guardia personal y esposas ceremoniales. **DW**

Vindicator

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #139 (noviembre, 1980)*
NOMBRE REAL Heather McNeil Hudson
OCUPACIÓN Miembro de Alpha Flight
BASE Isla Tamarindo, Columbia Británica, Canadá **ALTURA** 1,65 m
PESO 55 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES El traje de combate de energía geotermal le permite volar, generar campos de fuerza y lanzar rayos conmocionadores.

Heather McNeil Hudson y su marido James Hudson ayudaron a fundar el grupo de superhéroes canadienses ALPHA FLIGHT. James asumió el liderazgo del grupo como GUARDIAN, y tras su muerte aparente, Heather hizo lo propio. Como nueva líder de Alpha Flight, Heather se dio el nombre de Vindicator y vistió una versión modificada del uniforme de combate de su marido. Más tarde, ella y James tuvieron una hija y se perdieron en una misión en el espacio profundo. Recientes manipulaciones del flujo temporal han creado copias de los miembros originales de Alpha Flight, incluida Heather, que permanecen activas en la Tierra. **DW**

Viper



El Víbora original usó dardos de punta envenenada para labrarse su carrera criminal.

Con su cara marcada por una cicatriz en algún momento de su nebuloso pasado, la mujer que un día sería conocida como Víbora inició su carrera como miembro de la organización terrorista internacional HYDRA. Después de que los líderes de HYDRA fueran capturados por Nick Furia (NICK FURY) y SHIELD, ella asumió el mando de los restos de la organización y, como Madame Hydra, sobresalió en la creación de pánico y terror hasta que el Capitán América (CAPTAIN AMERICA) la abatió. Más tarde, volvió a surgir en Virginia, donde asesinó a Jordan Stryke, un criminal enmascarado conocido como Víbora, mientras era escoltado por dos agentes federales hasta Washington para testificar sobre sus conexiones criminales. Madame Hydra robó el traje de Víbora y, adoptando su nombre, se hizo con el mando del Escuadrón Serpiente que él había reunido. Bajo el liderazgo de la nueva Víbora, el Escuadrón se convirtió en unidad terrorista. Desde entonces, a solas o en colaboración con aliados como Samurái de Plata (SILVER SAMURAI), el BARÓN STRUCKER y Cráneo Rojo (RED SKULL), Víbora ha seguido tramando planes de caos y anarquía. Aunque ha declarado su intención de dominar el mundo, es sabido que lanza ataques en lugares cuya obtención no reporta ventajas evidentes. A pesar de que su cara dañada sanó hace tiempo, las cicatrices de su psique son profundas, y sean cuales sean los demonios desconocidos que la asedian, le impulsan constantemente a actos consagrados a la destrucción de los gobiernos mundiales y de personas inocentes. **TB**



VIPER

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Víbora

NOMBRE REAL
No revelado

OCUPACIÓN
Terrorista

BASE
Móvil

ALTURA 1,75 m
PESO Desconocido
OJOS Verdes
PELO Moreno con reflejos verdes

PRIMERA APARICIÓN
Captain America #110 (febrero, 1969)

PODERES

Es una soberbia estratega y una terrorista entrenada con amplio conocimiento de armamento, tácticas y estilos de lucha. Es experta en diversas artes marciales y en el uso de varias armas, entre ellas el látigo.

VIRGO

PRIMERA APARICIÓN *Avengers #72 (enero, 1970)*
NOMBRE REAL Elaine McLaughlin
OCUPACIÓN Criminal profesional **BASE** Denver, Colorado
ALTURA 1,67 m **PESO** 57 kg **OJOS** Verdes **PELO** Pelirrojo
PODERES Aguda mente criminal; buena organizadora; experta combatiente cuerpo a cuerpo.

La jefa del hampa Virgo fue reclutada como miembro del cartel criminal Zodiaco (ZODIAC) de Cornelius Van Luna, en el que cada miembro adoptaba el papel de un signo distinto del zodiaco y controlaba un territorio en una ciudad estadounidense diferente. Zodiaco disponía del arsenal más avanzado, y su objetivo último era la dominación global. Sin embargo, su acceso al poder fue frustrado por las fuerzas combinadas de SHIELD y los Vengadores (AVENGERS). Más tarde, una facción rebelde de Zodiaco dirigida por el ex miembro Escorpio y usando androides para representar a los doce símbolos zodiacales, se propuso la eliminación de los líderes originales. Al final, Virgo fue asesinada por su equivalente robótico. **TB**

VISION *(PÁGINA SIGUIENTE)*

VON DOOM, CYNTHIA

PRIMERA APARICIÓN *Astonishing Tales #8 (octubre, 1971)*
NOMBRE REAL Cynthia von Doom
OCUPACIÓN Hechicera **BASE** Plano astral **ALTURA** 1,72 m
PESO 68 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Su conocimiento de la magia le permite contactar con demonios; sin embargo, a menudo libera fuerzas que están más allá de su control.

Cynthia von Doom era una hechicera que pertenecía a un grupo de gitanos latverios llamados zéfiros. Se casó con Werner von Doom, un curandero. Su hijo Victor crecería para convertirse en el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM). Cynthia convocó al demonio Mefisto, que le ofreció gran poder, de forma que pudiera derrocar al despiadado rey de Latveria y dar un hogar a su pueblo. Ella desencadenó una magia terrible, pero no pudo controlarla. Uno de los guardias reales la mató, y su alma se unió a Mefisto en Infierno. Tras la muerte de Cynthia, el joven Victor encontró el cofre de pertrechos mágicos de su madre. Cada año desde entonces ha intentado convocarla de vuelta desde la esfera de Mefisto. **AD**

VULTURE

Adrian Toomes obtuvo su autoestima del crimen. Fundador de B&T Electronics junto a su amigo Gregory Bestman, Toomes acababa de completar su arnés electromagnético –que le permitía volar– cuando descubrió que su socio había estado defraudando a la compañía. Desesperado por vengarse, destruyó las instalaciones de la empresa, encontrando una cantidad importante de dinero. Luego se embarcó en una vida criminal a lo largo de la cual ha sido continuamente acosado por SPIDER-MAN.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Buitre
NOMBRE REAL
Adrian Toomes
OCUPACIÓN
Inventor; criminal
BASE
Staten Island

ALTURA 1,80 m
PESO 79 kg
OJOS Avellana
PELO No tiene

PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man Vol. 1 #2 (mayo, 1963)

PODERES
Un arnés electromagnético bajo el traje le permite volar a velocidades de hasta 153 km/h, además de aumentar su fuerza, agilidad y resistencia a niveles superhumanos.



Durante un tiempo, el cielo de Manhattan fue surcado por dos Buitres.

Mientras estaba en prisión, un compañero de celda, Blackie Drago, descubrió la ubicación del traje de repuesto de Buitre. Encontrándolo difícil de usar, Drago también fue derrotado por Spiderman antes de ser apaleado por Toomes, que había escapado de la cárcel. Desde entonces, las travesuras criminales de Toomes han continuado, entremezcladas por combates contra el trepamuros. Aunque ya es un hombre mayor, es probable que el odio de Toomes por Spiderman le mantenga con vida durante años. **AD**

VISION

El sintozoide con corazón humano

Ultrón obligó a Horton a ayudarle a construir a Visión. Entonces Horton lo programó para que pensara por sí solo.

El sintozoide que sería conocido como Visión fue programado con los patrones cerebrales del Hombre Maravilla (WONDER MAN), quien se creía muerto en esa época. Fue creado por Ultrón, el archienemigo robótico de los Vengadores (AVENGERS), con la ayuda del profesor Phineas T. Horton, el científico responsable de la Antorcha Humana original.

FICHA	
NOMBRE ESPAÑOL	Visión
NOMBRE REAL	No aplicable
OCUPACIÓN	Aventurero
BASE	Nueva York
ALTURA	1,90 m
PESO	136 kg; pero puede variar de nada a 90 t
OJOS	Dorados
PELO	No tiene
PRIMERA APARICIÓN	*Avengers #57 (octubre, 1968)*

PODERES

Fuerza y resistencia superhumanas; la joya de su frente descarga rayos de energía solar. Puede hacer que todo su cuerpo o parte de él sea tan duro como el diamante. Puede reducir su masa hasta convertirse en un fantasma. Puede materializarse parcialmente dentro de otra persona, causándole un intenso dolor.

SIGNOS EMOCIONALES

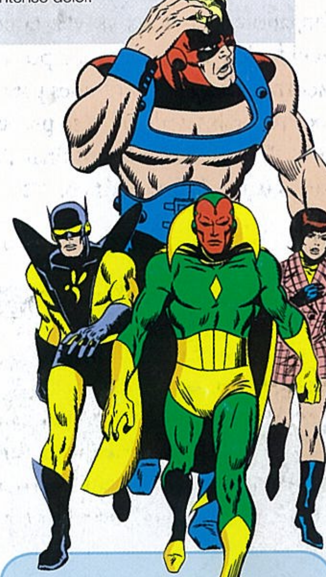
Ultrón envió inmediatamente a Visión para atraer a los Vengadores a una trampa motal. Como el Hombre Maravilla antes que él, Visión empezó a admirar a los Vengadores y fue incapaz de traicionarlos. Se evadió del control de Ultrón y ayudó a los Vengadores a derrotarlo. Los agradecidos héroes le recompensaron invitándolo a unirse al grupo: el gesto le provocó tal sacudida que derramó una lágrima real. A lo largo del tiempo, las emociones humanas fueron aflorando en Visión, y poco a poco fue consciente de que se estaba enamorando de Wanda Maximoff, la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH). Ella correspondió a sus sentimientos, se casaron y pidieron una excedencia de los Vengadores, estableciéndose en Leonia, Nueva Jersey.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Giant-Size Avengers #4***
  Visión se casa con la Bruja Escarlata.
- ***The Vision and Scarlet Witch #1-12***
  Visión y Bruja Escarlata dejan los Vengadores y se trasladan a los suburbios.
- ***Avengers #251-254***
  Visión intenta tomar el control de todos los ordenadores de la Tierra.
- ***West Coast Avengers #42-45***
  El gobierno secuestra y desmonta a Visión.

UNA CUESTIÓN DE CONFIANZA

Visión volvió más adelante a la acción para ayudar a los Vengadores contra ANNIHILUS, y quedó seriamente dañado. STARFOX intentó curarlo enlazándolo con ISACC, un superordenador que controlaba Titán, la luna de Saturno. ISACC aprovechó un cristal de control dejado por Ultrón en Visión para alterar la forma de pensamiento del sintozoide. Cuando Visión fue elegido para presidir los Vengadores, decidió traer una nueva edad dorada a la humanidad tomando el control de todos los ordenadores de la Tierra. Pero el resto de Vengadores lo convenció de abandonar su ambicioso plan. Creyendo que no podría confiarse de nuevo en él, el gobierno lo secuestró y lo desmontó.



Los Vengadores son la única familia que Visión ha conocido.

VÍCTIMA DE LA LOCURA



Infectado por un virus, el cuerpo de Visión es completamente licuado.

Fue rescatado por los Vengadores Costa Oeste y reconstruido por el Dr. PYM y Pantera Negra (BLACK PANTHER), pero había perdido todas sus emociones humanas, y no podría volver a amar a Bruja Escarlata. Su matrimonio acabó en divorcio. Más tarde, el cuerpo androide de Visión fue destruido cuando Bruja Escarlata enloqueció y desmanteló los Vengadores. Una versión de Visión ha sido revivida recientemente cuando su programación fue integrada en la armadura neurocinética del Joven Vengador (YOUNG AVENGER) conocido como Iron Lad. **TD**

War

NOMBRE ESPAÑOL Guerra
PRIMERA APARICIÓN *X-Factor #11 (diciembre, 1986)*
NOMBRE REAL Abraham Lincoln Kieros
OCUPACIÓN Ex jinete de Apocalipsis **BASE** Desconocida
ALTURA 1,98 m **PESO** 122 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Como el Jinete Guerra, podía destrozar objetos con solo concentrarse en ellos y dar una palmada.

El veterano de Vietnam Abraham Kieros estaba destinado a terminar sus días en un pulmón artificial. Cuando Apocalipsis (Apocalypse) le ofreció curarlo si se convertía en uno de sus cuatro Jinetes, Abraham abrazó la oportunidad. Como el Jinete Guerra, ayudó al grupo a obtener su primera victoria sobre Factor-X (X-Factor), pero después sufrieron repetidas derrotas. Finalmente, Apocalipsis deshizo el grupo y Abraham regresó a su estado paralizado. Y así habría continuado si el Arcángel (Archangel), otro ex jinete, no le hubiera curado. Abraham está ahora decidido a sacar el mejor partido a su vida. El papel de Guerra ha sido ocupado después por Hulk, Ave de Muerte (Deathbird) y Gazer. **AD**

War Machine



Como piloto, Jim estaba formado para usar la armadura volante.

Mientras servía en el sureste asiático con los marines, el piloto de helicóptero James Rhodes encontró a Tony Stark, que acababa de escapar de un señor de la guerra usando un traje blindado motorizado. Rhodes se convirtió en piloto de Tony Stark y asumió el papel de Iron Man durante una de las contiendas de Stark con el alcoholismo.

Durante un tiempo en que se creyó que Stark había muerto, Rhodes quedó como director ejecutivo de Industrias Stark. Más tarde, portaría una versión modificada de la armadura de Iron Man como el heroico Máquina de Guerra, y durante breve tiempo cambió su armadura por un constructo alienígena llamado Eidolon Warwear. Tras los sucesos conocidos como la Encrucijada, Rhodes abandonó temporalmente su carrera para crear una empresa de salvamento. Regresó para luchar contra el mercenario Parnell Jacobs, que se había convertido en un nuevo Máquina de Guerra malvado. **DW**

WAR MACHINE

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Máquina de Guerra
NOMBRE REAL
James Rupert Rhodes
OCUPACIÓN
Aventurero
BASE
Móvil

ALTURA 1,85 m
PESO 95 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
Iron Man Vol. 1 #118 (enero, 1979)

PODERES

La armadura facilita vuelo, fuerza aumentada, resistencia al daño y permite proyectar energía destructiva.

Digna de su nombre, la armadura de Máquina de Guerra está repleta de armamento ofensivo.





Warbird

Carol Danvers sirvió en inteligencia de la Fuerza Aérea y en la NASA antes de que la exposición a la tecnología kree le otorgara superpoderes. Luego se unió a los Vengadores (Avengers) como la heroína Miss Marvel. El villano Inmortus (Immortus) la raptó, se la llevó a la dimensión Limbo, le lavó el cerebro y la fecundó. Ella regresó a la Tierra, pero perdió sus poderes y recuerdos al absorberlos la mutante Pícara (Rogue). Ms. Marvel trabajó con Patrulla-X (X-Men) hasta que recibió poderes cósmicos durante un experimento genético realizado por el Nido (Brood) alienígena.

Como Binaria, se unió a los salta-galaxias Saqueadores Estelares (Starjammers). Tras su regreso a casa y un ligero declive de sus poderes, adoptó la identidad de Pájaro de Guerra.

Danvers dimitió de los Vengadores al salir a la luz sus problemas con el alcohol, y buscó tratamiento para su adicción. Fue nombrada enlace para asuntos superhumanos del Departamento de Seguridad Nacional y, tras los sucesos de Dinastía de M, volvió a usar Miss Marvel como nombre clave. **DW**

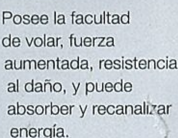
WARBIRD

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Pájaro de Guerra
NOMBRE REAL
Carol Danvers
OCUPACIÓN
Aventurera
BASE
Nueva York

ALTURA 1,80 m
PESO 57 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Super-Heroes Vol. 1 #13 (marzo, 1968)

PODERES



Posee la facultad de volar, fuerza aumentada, resistencia al daño, y puede absorber y recanalizar energía.

Carol Danvers, ahora Miss Marvel, es miembro de los Nuevos Vengadores.

Warlock

Forma de vida creada genéticamente



Al principio, Adam Warlock era conocido como "Él".

Adam Warlock fue la creación genética de un grupo de científicos inconformistas conocido como ENCLAVE. Era el prototipo para lo que ellos pensaban que sería un ejército invencible, con el que planeaban conquistar el mundo. Mientras se formaba en su capullo, Warlock acertó a oír los planes de sus creadores. Cuando salió, se rebeló contra ellos, destruyó su base y usó el poder cósmico para lanzarse al espacio.

ALTO EVOLUCIONADOR

En ese punto, a la deriva a través del espacio, Warlock se encontró con el Alto Evolucionador (HIGH EVOLUTIONARY), un humano que había aprendido a controlar la evolución y que creó un mundo artificial llamado Contratierra. Su intención era crear un planeta libre de maldad, pero el Hombre Bestia (MAN-BEAST) había llevado el mal a ese mundo puro.

El Alto Evolucionador entregó a Warlock la Gema del Alma, que podía absorber almas al interior de otra dimensión, y Warlock combatió contra el Hombre Bestia. Al final, sin embargo, Warlock fue incapaz de derrotar al mal en la Contratierra, y marchó a librar la batalla por el bien en otros lugares del universo.

MAGUS

En sus viajes se encontró con MAGUS, el líder loco por el poder de la Iglesia Universal de la Verdad, una milicia dedicada a extender su imperio religioso por todo el universo. Esta iglesia destruía las poblaciones de los planetas que rechazaban convertirse. Para su horror, Warlock descubrió que Magus era en realidad una versión alternativa futura de sí mismo.

Posteriormente luchó con el titán THANOS, que lo hirió mortalmente. El alma de Warlock se retiró al interior de la Gema del Alma, donde vivió en paz durante muchos años antes de volver a surgir para combatir a Thanos una vez más. **MT**

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***The Infinity Abyss Miniseries***
Mientras habitaba uno de sus capullos autogenerador, Warlock es revivido para combatir a seis clones de Thanos.
- ***Warlock Miniseries***
El Enclave crea otro Warlock para regir la Tierra, pero resulta ser una ilusión en la mente de Janie, colocada allí por el Adam Warlock real para enseñarle compasión.

Al emerger de su capullo evolutivo, Warlock rechazó seguir adelante con los planes que sus creadores tenían para él, y se rebeló contra ellos.

La piel de Adam Warlock es dorada.

FICHA — WARLOCK

NOMBRE REAL
Adam Warlock

OCUPACIÓN
Vengador, salvador de mundos

BASE
Contratierra

ALTURA 1,88 m
PESO 109 kg
OJOS Blancos sin pupila
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
Fantastic Four #66 (septiembre, 1967)

PODERES
Su cuerpo puede atrapar energía cósmica que aumenta su fuerza, resistencia y capacidad de curación; también la usa para reducir la gravedad y volar; proyecta rayos de energía por las manos.

Los viajes interdimensionales de Warlock lo enfrentaron al grupo conocido como Patrulla-X, con su líder Cíclope al frente.

Pip el Troll, amigo de Adam Warlock, le ayudó a combatir al titán Thanos.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Tres Guerreros

MIEMBROS Y PODERES

FANDRAL
Fuerza aumentada, maestro espadachín.

HOGUN
Fuerza aumentada, soberbio combatiente cuerpo a cuerpo.

VOLSTAAG
Fuerza y resistencia aumentadas, capacidad para consumir inmensas cantidades de bebida.

BASE
Asgard

PRIMERA APARICIÓN
Journey into Mystery Vol. 1 #119 (agosto, 1965)

WARRIORS THREE

Los Tres Guerreros eran campeones de Asgard, aunque sus temerarias hazañas también les granjearon notoriedad. Fandral era gallardo, tan rápido con la espada como con el ingenio. El taciturno Hogun, apodado el Torvo, procedía de un remoto territorio de Asgard y portaba una maza en combate. Volstagg era el corazón del grupo, aunque su bulliciosa naturaleza metió a los otros en más de un problema.

Los Tres lucharon a menudo junto a THOR, dios del trueno, ayudándole a sofocar las amenazas de LOKI y a realizar empresas como la recuperación de las manzanas del árbol-mundo Yggdrasil o la obtención de un cerdo mágico de Dionisos de Olimpo. Cuando Thor desencadenó el Ragnarok (*ver* GODS OF ASGARD), Asgard fue barrido de la existencia, y posiblemente los Tres Guerreros estuvieran entre las bajas. **DW**

LOS TRES GUERREROS
1 Hogan
2 Volstagg
3 Fandral

En aventuras que atravesaban planos dimensionales, Fandral, Hogun y Volstagg vencieron a dioses.

WASP (PÁGINA SIGUIENTE)

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Vigilantes

MIEMBROS NOTABLES
UNO (líder)
IKOR, EMNU, UATU, ECCE, ARON (los renegados)

BASE
Su mundo es desconocido, pero se cree que está en una galaxia distinta a la Vía Láctea

PRIMERA APARICIÓN
Tales of Suspense #53 (mayo, 1964)

PODERES
Todos poseen vastos poderes mentales y físicos, y la capacidad de manipular la energía. Son telépatas, pueden alterar su aspecto mediante poder mental y se teleportan por el espacio a velocidad hiperlumínica.

WATCHERS, THE

Los Vigilantes adoptaron su política de observación pasiva después de un experimento desastroso. Un grupo de ellos, que incluía a UATU el Vigilante –quien con el tiempo vendría a la Tierra–, entregaron el conocimiento de la energía atómica a los habitantes del planeta Prosilicus, creyendo que esto haría avanzar tecnológicamente a la raza.

Sin embargo, los prosilicanos usaron el conocimiento para crear armas nucleares y desencadenar la guerra en su propio planeta y luego en otros. Después de esto, los Vigilantes juraron observar solo pasivamente y no intervenir jamás. Aunque Uatu conoció a Reed Richards y empezó a ver con buenos ojos a los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), lo cual ha provocado que ayude al grupo en numerosas ocasiones, especialmente durante sus conflictos con GALACTUS, el devorador de mundos. **MT**

Los Vigilantes han hecho el solemne juramento de no interferir en los asuntos planetarios.



PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man #15 (agosto, 1964)*
NOMBRE REAL Anna May Watson
OCUPACIÓN Jubilada **BASE** Florida **ALTURA** 1,72 m
PESO 82 kg **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Un corazón amable y cariñoso.



Tía de Mary Jane Watson (*ver* PARKER, MARY JANE), Anna Watson compartió en su juventud muchos de los sueños e ilusiones de su sobrina. En sus años jóvenes depositó esas esperanzas en una carrera como actriz: se trasladó a California y se casó. Por desgracia, su sueño de actuar quedó en nada, y su matrimonio naufragó tras una aventura. De vuelta a Nueva York, Anna cuidó de Mary Jane al separarse sus padres, y ambas estuvieron muy unidas. Vecina y mejor amiga de May PARKER, Anna ayudó a emparejar a Peter (*ver* SPIDER-MAN) y Mary Jane, pero luego se trasladó a Florida para disfrutar de sus años crepusculares. **AD**

WASP

La más alborotadora de los Vengadores

Janet Van Dyne estaba con su padre Vernon, científico, cuando visitó al Dr. Henry PYM para pedir su colaboración en el proyecto de usar un haz de energía para detectar señales de vida extraterrestre. Pym rehusó, pero se sintió atraído por Janet, que le recordaba a su esposa fallecida, María. Van Dyne siguió con su experimento. Pero un criminal de la raza kosmosiana rastreó su señal hasta la Tierra y lo asesinó.



Los aguijones bioeléctricos de Avispa pueden hacer mucho daño incluso a los adversarios más fuertes.

LAS PARTÍCULAS PYM

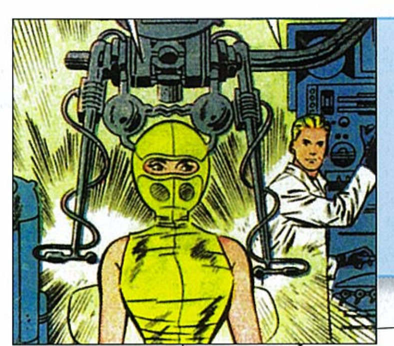
Janet le dijo a Pym que estaba decidida a llevar al asesino de su padre ante la justicia. Impresionado, Pym le reveló su doble identidad como Hombre Hormiga (ANT-MAN) y le ofreció dotarla de superpoderes y hacerla su compañera en la lucha contra el crimen. Janet aceptó y así se convirtió en Avispa. Aprendió a usar el gas que contenía las "partículas Pym" subatómicas para encoger y recuperar su tamaño. Pym le implantó también células bajo los omóplatos que hacían crecer alas cuando llegaba al tamaño de insecto. Llegado el momento, los dos juntos vencieron a la "criatura de Kosmos". Pym y Janet acabaron enamorándose. Fue él quien sugirió que Avispa, HULK, IRON MAN, THOR y él mismo se unieran en un grupo, y Janet propuso su nombre: los Vengadores (AVENGERS).

MATRIMONIO TORMENTOSO

Pym adoptó otras identidades enmascaradas, Hombre Gigante y Goliat, y luego asumió una personalidad alternativa y agresiva llamada Chaqueta Amarilla. Sabiendo que aún seguía siendo Pym, Janet se casó con él de todos modos, y él recuperó su verdadera personalidad. Más adelante, Pym sufrió un colapso nervioso, y acabaron divorciándose; sin embargo, el tiempo cerró las heridas y acabaron siendo amigos, y luego amantes, una vez más.

El paso del tiempo alteró los poderes de Avispa. Ahora podía cambiar de tamaño mediante dominio mental, y variar desde la altura de insecto a cualquier otra hasta su tamaño normal. Mientras que antes usaba armas llamadas "aguijones de avispa", ahora podía proyectar bioelectricidad desde las manos.

Avispa ha servido como presidenta de los Vengadores de forma sobresaliente. Y, como rica heredera, ha llevado también una segunda carrera como diseñadora de moda. **PS**


Pym implantó en Janet células que permitían el crecimiento de antenas para comunicarse con los insectos. Pero las células murieron al poco tiempo.

Avispa, amiga de la diversión, disfruta tomando el pelo a su pareja, Henry Pym; aquí como Hombre Gigante.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Avispa

NOMBRE REAL
Janet van Dyne

OCUPACIÓN
Aventurera; diseñadora de modas

BASE
Mansión de los Vengadores, Nueva York; Creeskill, Nueva Jersey; luego Oxford, Gran Bretaña

ALTURA 1,62 m
PESO 50 kg
OJOS Azules
PELO Castaño rojizo

PRIMERA APARICIÓN
Tales to Astonish #44 (junio, 1963)

WASP

PODERES
Capaz de reducir su tamaño hasta alcanzar 1 cm. Cuando mide menos de 10,5 cm aparecen alas en su espalda, lo que le permite volar. Puede lanzar descargas de energía bioeléctrica por las manos.



ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Avengers #59-60*** Janet van Dyne se casa con Henry Pym bajo su nueva identidad de Chaqueta Amarilla.
- ***Avengers #214-219*** Janet se divorcia de Pym y es presidenta de los Vengadores.
- ***Avengers #270-277*** En su misión final como presidenta, Avispa lidera al grupo frustrando la ocupación de la mansión de los Vengadores por parte de los Señores del Mal.

Janet usó brevemente su poder de cambio de tamaño para crecer a una altura gigantesca, pero pronto volvió a luchar contra el mal como Avispa.

WEAPON X

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Arma-X

MIEMBROS NOTABLES
LOBEZNO Factor de curación mutante; sentidos aumentados; esqueleto revestido de adamántium, garras retráctiles.
DIENTES DE SABLE Poderes similares a Lobezno.
REBELDE/AGENTE CERO Absorbe y descarga energía; agente antienvejecimiento.
ZORRA PLATEADA Factor artificial de curación; agente antienvejecimiento.
MASACRE Factor artificial de curación; reflejos aumentados, dispositivo de teleportación.
MÉDULA Crecimiento óseo; agilidad; poderes recuperativos.
MÉSMERO Hipnosis.
CÁMARA Lanza energía psiónica desde el hueco de su torso.

BASE
Instalaciones de Arma-X, Alberta, Canadá.

PRIMERA APARICIÓN
Marvel Comics Presents Vol. 1 #72 (marzo, 1991)

WEAPON X

En 1945, las investigaciones genéticas de Mr. Siniestro (MISTER SINISTER) fueron desenterradas de un campo de concentración libertado, dando origen al programa Arma Plus del gobierno estadounidense. El proyecto previo del Supersoldado (que produjo al Capitán América) se convirtió retrospectivamente en Arma I. Arma II y III usaron sujetos animales; Arma IV, V y VI experimentaron con minorías étnicas; y Arma VII, VIII y IX se basaron en mutantes. En la década de 1960, Arma X (dirigido conjuntamente con el Departamento K del gobierno canadiense) produjo agentes programados mentalmente como Lobezno (WOLVERINE) y Dientes de Sable (SABRETOOTH), y utilizó robots Shiva para eliminar a los rebeldes. Lobezno escapó y se hizo miembro de Patrulla-X (X-MEN).

Weapon X fue finalmente desmantelado, pero Arma Plus continuó adelante bajo la dirección de John Sublime, quien prosiguió con el programa Arma XV. Sublime reabrió Arma X, reclutando mutantes como agentes de campo y ejecutando a los sobrantes en el campo de concentración Nunca Jamás. Lobezno formó equipo con el Agente Cero (AGENT ZERO) y Fantomex (producto de Arma XIII) para investigar el proyecto, pero averiguó que parecía haber sido clandestino. **DW**

ARMA X
1 Saurón ***2*** Brent Jackson, director
3 Chico Salvaje ***4*** Aurora

WENDIGO

FICHA

NOMBRE REAL
Varios

OCUPACIÓN
Criatura del bosque

BASE
Móvil en los bosques canadienses

ALTURA 2,92 m
PESO 816 kg
OJOS Rojos
PELO Blanco

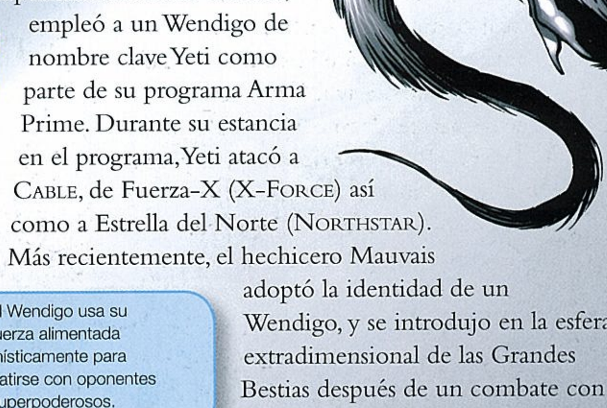
PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk Vol. 2 #162 (abril, 1973)

PODERES
Fuerza, energía y reflejos incrementados místicamente; casi indestructible; garras afiladas en manos y pies.

WENDIGO

Una antigua maldición condena a cualquiera que consuma carne humana en los bosques canadienses a convertirse en un Wendigo, un ser salvaje y casi sin mente cubierto por un poblado pelaje blanco. El cazador Paul Cartier se convirtió en uno de los primeros Wendigos al recurrir al canibalismo para sobrevivir en una caverna cubierta por la nieve. Cartier trató de transferir la maldición a HULK, pero su compañero de caza Georges Baptiste aceptó ser el nuevo Wendigo voluntariamente.

Desde entonces han aparecido muchos más Wendigos, entre ellos el trampero François Lartigue y el criptozoólogo Michael Fleet. El gobierno canadiense, buscando aparentemente explotar los atributos superhumanos de la criatura, empleó a un Wendigo de nombre clave Yeti como parte de su programa Arma Prime. Durante su estancia en el programa, Yeti atacó a CABLE, de Fuerza-X (X-FORCE) así como a Estrella del Norte (NORTHSTAR). Más recientemente, el hechicero Mauvais adoptó la identidad de un Wendigo, y se introdujo en la esfera extradimensional de las Grandes Bestias después de un combate con Lobezno (WOLVERINE). **DW**



El Wendigo usa su fuerza alimentada místicamente para batirse con oponentes superpoderosos.



WEREWOLF

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Hombre lobo
NOMBRE REAL Jacob Russoff, luego cambiado por Jack Russell
OCUPACIÓN Aventurero
BASE Los Ángeles, California
ALTURA 1,77 m
PESO 91 kg
OJOS Azules; (Hombre Lobo) rojos
PELO Pelirrojo; (Hombre Lobo) Marrón
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Spotlight #2 (febrero, 1972)*

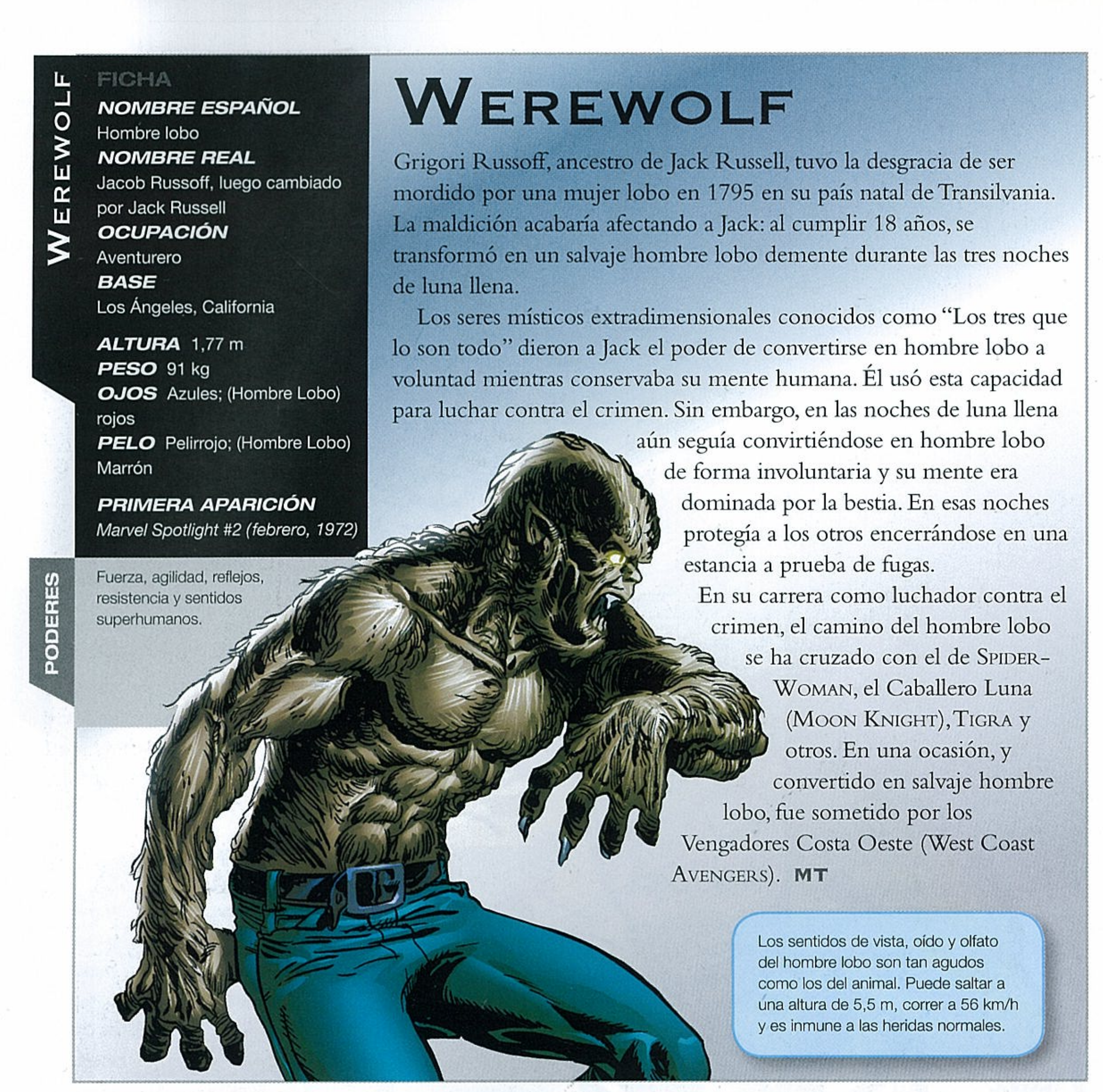
PODERES Fuerza, agilidad, reflejos, resistencia y sentidos superhumanos.

WEREWOLF

Grigori Russoff, ancestro de Jack Russell, tuvo la desgracia de ser mordido por una mujer lobo en 1795 en su país natal de Transilvania. La maldición acabaría afectando a Jack: al cumplir 18 años, se transformó en un salvaje hombre lobo demente durante las tres noches de luna llena.

Los seres místicos extradimensionales conocidos como "Los tres que lo son todo" dieron a Jack el poder de convertirse en hombre lobo a voluntad mientras conservaba su mente humana. Él usó esta capacidad para luchar contra el crimen. Sin embargo, en las noches de luna llena aún seguía convirtiéndose en hombre lobo de forma involuntaria y su mente era dominada por la bestia. En esas noches protegía a los otros encerrándose en una estancia a prueba de fugas.

En su carrera como luchador contra el crimen, el camino del hombre lobo se ha cruzado con el de SPIDER-WOMAN, el Caballero Luna (MOON KNIGHT), TIGRA y otros. En una ocasión, y convertido en salvaje hombre lobo, fue sometido por los Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS). **MT**



Los sentidos de vista, oído y olfato del hombre lobo son tan agudos como los del animal. Puede saltar a una altura de 5,5 m, correr a 56 km/h y es inmune a las heridas normales.

WHITEMANE

NOMBRE ESPAÑOL Crin Blanca
PRIMERA APARICIÓN *Power Pack #1 (agosto, 1984)*
NOMBRE REAL Aelfyre Crin Blanca
OCUPACIÓN Científico **BASE** La nave sensible Viernes
ALTURA 1,83 m **PESO** 145 kg **OJOS** Rosas **PELO** Blanco
PODERES Como todos los kymelianos, nació con potencial para proyectar energía, alterar la densidad de la materia, teleportarse y volar. El dominio de estos poderes exige práctica y entrenamiento.

Aelfyre Whitemane, apodado "Whitey", era un científico kymeliano que descubrió que el Dr. James POWER trabajaba en la Tierra con un convertidor materia/antimateria. Whitey conocía los peligros de este dispositivo, pues había destruido su mundo natal. Su mensaje a casa fue interceptado por los z'nrx (*ver* SNARKS), que pretendían usar la invención del Dr. Power como arma. Abatieron la nave de Whitey y el kymeliano, al borde de la muerte, transfirió sus poderes a los hijos del Dr. Power, que se convirtieron en POWER PACK. **MT**

WHITEOUT

NOMBRE ESPAÑOL Fulgor
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #249 (octubre, 1989)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Desconocida **BASE** Tierra Salvaje
ALTURA 1,80 m **PESO** 65 kg **OJOS** Blancos **PELO** Desconocido
PODERES Crea destellos de luz brillante que pueden cegar a quien ella decida.

Nativa de la Tierra Salvaje, situada en algún lugar de la Antártida, poco se sabe sobre la criatura conocida como Fulgor. Fue miembro breve tiempo de los Mutados de Tierra Salvaje de ZALADANE, y se cree que su primera y única misión con este grupo implicaba un ataque contra la Patrulla-X (X-MEN) en Chile, donde estos buscaban a su compañera perdida POLARIS.

Posteriormente fue miembro de las femizonas de Superia en su esfuerzo por poner a las mujeres al mando del planeta. Sus apariciones desde entonces han sido tan esporádicas como fugaces. **AD**



WHIRLWIND

NOMBRE ESPAÑOL Torbellino
PRIMERA APARICIÓN *Tales to Astonish #50 (diciembre, 1963)*
NOMBRE REAL David Cannon
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Estado de Nueva York
ALTURA 1,85 m **PESO** 100 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Capaz de girar a una velocidad asombrosa, se hace intocable; arroja cuchillas mientras gira con efectos letales; nunca se marea.

La carrera de David Cannon ha tenido tantos giros y revueltas como su alter ego; a lo largo de su vida ha sido un insignificante criminal, artista de circo, patinador sobre hielo, luchador profesional y miembro de los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL). Antes de ser Torbellino se llamó a sí mismo Peonza Humana. Su carrera criminal ha estado marcada por sus encuentros con el Dr. Henry PYM y con Avispa (WASP), con los que desarrolló una especie de relación amor-odio. **AD**

WHITMAN

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Vol. 1 #196 (septiembre, 1979)*
NOMBRE REAL Debra Whitman
OCUPACIÓN Ex secretaria en la universidad Empire State
BASE Medio Oeste **ALTURA** 1,67 m **PESO** 54 kg
OJOS Verdes **PELO** Rubio
PODERES Ninguno; tiene la fuerza de una mujer de su edad y peso que realiza ejercicio moderado.

Debra Whitman conoció a Peter Parker cuando ambos estudiaban en la universidad Empire State. Whitman trabajó como profesora ayudante y como secretaria del decano Morris Sloan. Debra y Peter empezaron a salir, pero su romance tuvo problemas por la creciente obsesión de Debra con que su novio pudiera ser el famoso SPIDER-MAN.

Deseando tranquilizarla, Peter le reveló la verdad sobre su doble identidad, pero ella se negó a creerle. Debra acabó trasladándose al Medio Oeste con su amigo Biff Rifkin. **DW**

White Tiger

NOMBRE ESPAÑOL Tigre Blanco
PRIMERA APARICIÓN *Deadly Hands of Kung Fu #19 (diciembre, 1975)*
NOMBRE REAL Héctor Ayala
OCUPACIÓN Estudiante **BASE** Nueva York
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Un amuleto le otorga fuerza y agilidad aumentadas, y un conocimiento innato de las artes marciales.

El estudiante Héctor Ayala descubrió los amuletos antes portados por los Hijos del Tigre, que le otorgaron fuerza, velocidad y agilidad superhumanas, y habilidad como artista marcial. Como Tigre Blanco, Héctor combatió el crimen en su empobrecido barrio, pero resultó gravemente herido durante la campaña de Gideon Maza para eliminar superhéroes y abandonó su identidad enmascarada durante años. En su primera noche de regreso como Tigre Blanco fue confundido con un criminal; como consecuencia, resultó tiroteado y muerto. Sus amuletos pasaron a su sobrina, la agente federal Del Toro, que parece preparada para convertirse en una nueva encarnación del Tigre Blanco. **TB**

White Wolf

NOMBRE ESPAÑOL Lobo Blanco
PRIMERA APARICIÓN *Black Panther vol. 3 #4 (febrero, 1999)*
NOMBRE REAL Hunter
OCUPACIÓN Líder de los Hatut Zeraze **BASE** Wakanda; luego móvil
ALTURA 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno
PODERES Formidable combatiente cuerpo a cuerpo y espía. Su uniforme está microtejido con vibránium, lo que le protege de los impactos físicos.

Cuando sus padres murieron en un accidente de avión en Wakanda (África), Hunter, un caucasiano, fue adoptado por el rey T'Chaka. Más tarde, T'Chaka engendró un heredero, T'Challa, y Hunter perdió su estatus como hijo favorito del rey, desarrollando un gran odio hacia T'Challa. Hunter fue nombrado líder de los Hatut Zeraze ("perros de la guerra"), la policía secreta wakandiana. Pero cuando T'Challa ascendió al trono disolvió los Hatut Zeraze, pues se oponía a su brutalidad. Hunter y sus hombres abandonaron Wakanda y se hicieron mercenarios. T'Challa y Hunter se convirtieron en enemigos como Pantera Negra (Black Panther) y Lobo Blanco. **PS**

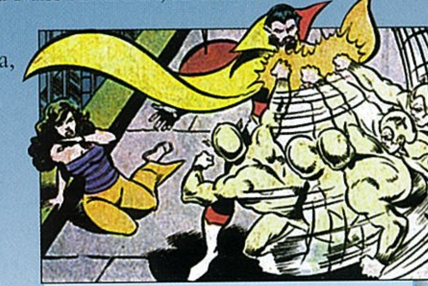
Whizzer

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL Zumbador
NOMBRE REAL Robert Frank
OCUPACIÓN Aventurero
BASE Nueva York
ALTURA 1,77 m
PESO 82 kg
OJOS Marrones
PELO Castaño, luego gris
PRIMERA APARICIÓN *Giant-Size Avengers #1 (agosto, 1974)*

PODERES Poseía velocidad superhumana, lo que le permitía correr a varios cientos de km por hora.

Bob Frank fue mordido por una serpiente venenosa siendo niño; su padre, científico, le hizo una transfusión de sangre de mangosta en un intento desesperado por salvar su vida. La transfusión desencadenó las facultades mutantes latentes de Bob y le otorgó la supervelocidad. Al llega a adulto se convirtió en Zumbador y salió a combatir el crimen y a las fuerzas del Eje. Durante la II Guerra Mundial fue miembro de la Legión de la Libertad –donde conoció a Miss America, su futura esposa– y luego de los Invasores (Invaders). Después de la guerra, Zumbador y Miss América se unieron a la Escuadra de los Vencedores (All-Winners Squad); luego se retiraron de la vida heroica para tener hijos.

Trágicamente, Miss América murió durante un parto, y el hijo de Zumbador resultó ser un mutante radiactivo con mutaciones horribles llamado Nuklo.



Zumbador salió brevemente de su retiro para unirse a los Vengadores.

El Zumbador era tan rápido que podía convertirse en un torbellino humano corriendo en círculos.



Un triste final

Años después, mientras trataba de curar las afecciones de su hijo, Zumbador fue atacado y sufrió un infarto fatal. Este Zumbador no debe ser confundido con el miembro del Escuadrón Siniestro, que ahora actúa como Demonio Veloz (Speed Demon), ni con el miembro del Escuadrón Supremo (Squadron Supreme). **TB**



Los rigores de una vida superheroica fueron excesivos para la avanzada edad de Zumbador.

Wild Thing

NOMBRE ESPAÑOL Salvaje
PRIMERA APARICIÓN *J2 #5 (febrero, 1999)*
NOMBRE REAL Rina Logun **OCUPACIÓN** Estudiante de instituto
BASE Saddle River, Nueva Jersey **ALTURA** 1,57 m
PESO 45 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Fuerza, velocidad y agilidad superhumanas; su factor de curación le otorga inmunidad frente a venenos, gases o drogas; sus garras psíquicas pueden cortar prácticamente cualquier sustancia.



En un futuro posible, la antigua asesina ELEKTRA se casa con Lobezno (WOLVERINE) y tienen una hija, Rina, que hereda muchos de los poderes físicos de su padre, y además posee la capacidad mutante de generar garras psíquicas. Ignorando las objeciones de sus padres, Rina perfecciona sus poderes y se convierte en Salvaje. Cuando J2, hijo del JUGGERNAUT original, se da a conocer ante el público, ella le persigue y lo desafía a una lucha que interrumpirá Lobezno. Más tarde, Rina se unirá con SPIDER-GIRL y los Vengadores (AVENGERS) para impedir que LOKI acabe con la época de los héroes. **TD**

Wild Child

NOMBRE ESPAÑOL Chico Salvaje
PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight #1 (agosto, 1983)*
NOMBRE REAL Kyle Gibney
OCUPACIÓN Ninguna **BASE** Móvil **ALTURA** 1,72 m
PESO 69 kg **OJOS** Verdes azulados **PELO** Rubio
PODERES Soberbio combatiente cuerpo a cuerpo; tiene sentidos superhumanos y uñas en forma de garras; puede ver en la oscuridad.

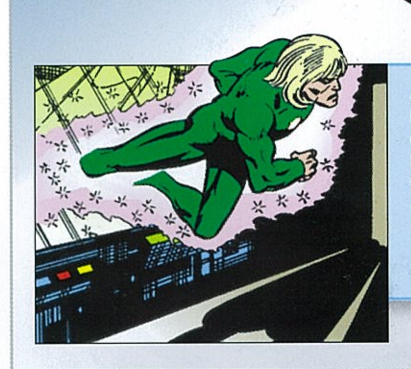
Una niñez de abusos traumáticos convirtió a Kyle Gibney, o Chico Salvaje, en un adulto gravemente inestable e infeliz. Después de ser abandonado por sus padres cuando se manifestó su mutación animal, fue encontrado por una organización clandestina que buscó exagerar su naturaleza bestial. Incapaz de controlar sus impulsos animales, Chico Salvaje empezó a vagar sin rumbo y, aunque ha tenido la ayuda de varias personas y grupos, ha retornado repetidamente a su estado bestial. ALPHA FLIGHT y Omega Flight, Lobezno (WOLVERINE) y AURORA, Arma X (WEAPON X) y el Departamento H… todos ellos se han interesado por Chico Salvaje, pero sigue siendo un individuo profundamente perturbado. **AD**

Will O'the Wisp

El jefe de Jackson Arvad en la Corporación Brand, James Melvin, presionaba constantemente al científico para que diseñara nuevas tecnologías. Un accidente de laboratorio hizo que Jackson quedara atrapado en un campo electromagnético, y Melvin le dejó morir. Sin embargo, y a pesar de varios reveses, Jackson se aferró a la vida y observó que ahora podía manipular todas las moléculas de su cuerpo. Inicialmente tuvo algunos problemas para controlar la mutación, pero cuando logró solucionarlos, humilló tanto a Melvin como a la Corporación Brand. **AD**

FICHA
NOMBRE ESPAÑOL
Will el del Mechón; Fuego Fatuo
NOMBRE REAL
Jackson Arvad
OCUPACIÓN
Científico; aventurero
BASE
Móvil
ALTURA 1,85 m
PESO 88 kg
OJOS Blancos
PELO Rubio
PRIMERA APARICIÓN
Amazing Spider-Man #235 (diciembre, 1982)

WILL O'THE WISP



Jackson vuela haciendo su cuerpo más ligero que el aire y proyectando el exceso molecular tras él.

PODERES

Controla las partículas subatómicas de su cuerpo para hacerse intangible, volar y aumentar su fuerza; usa un poder telepático limitado para impulsar a otros a hacer su voluntad.

Wilson, Jim

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #131 (septiembre, 1970)*
NOMBRE REAL Jim Wilson
OCUPACIÓN Ex ladrón **BASE** Móvil
ALTURA 1,83 m **PESO** 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES No tiene poderes superhumanos, pero es un amigo leal a pesar de –o debido a– su dura formación.

Criado como un violento niño de la calle, nadie dio nunca una oportunidad a Jim Wilson. Tal vez por ello no resulte sorprendente que estuviera destinado a hacerse amigo de un conocido marginado: HULK. Jim estaba sin hogar y pasaba hambre cuando robó el bolso de una mujer. Sin embargo, la culpabilidad lo abrumaba y dejó el bolso donde la mujer pudiera encontrarlo. Se ocultaba en un bloque abandonado cuando se encontró con Hulk y le ofreció su última barrita de chocolate. Wilson aceptó ayudar a Hulk a encontrar a Banner y evitar al ejército, y el sentido de la lealtad de Hulk hacia él creció. Por desgracia, un par de años después Wilson moriría de sida. **MT**

Windshear

NOMBRE ESPAÑOL Cortavientos
PRIMERA APARICIÓN *Alpha Flight Vol. 1 #95 (abril, 1991)*
NOMBRE REAL Colin Ashworth Hume
OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Gran Bretaña **ALTURA** 1,83 m
PESO 83 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Capacidad para crear moléculas sólidas de aire y proyectarlas como ondas de choque; puede transformar el líquido en gas; la armadura Roxxon le permite volar.

Mientras era agente de la Roxxon Oil, Cortavientos usó sus facultades de transformación del aire para promover los corruptos planes de la empresa. Roxxon lo había equipado con un traje de combate que le permitía volar, provisto además con un receptor de radio y un visor retráctil de plexiglás. Con el tiempo, Cortavientos se fue desilusionando con la Roxxon, y se unió al supergrupo canadiense ALPHA FLIGHT para luchar en el lado del bien.

Cuando el gobierno canadiense desmanteló temporalmente Alpha Flight, Cortavientos aprovechó la oportunidad para retirarse. Regresó a su Gran Bretaña natal y abrió una tienda en la que vendía sus propias creaciones de aire sólido. **DW**

Wind Warrior

NOMBRE ESPAÑOL Guerrera del Viento

PRIMERA APARICIÓN *Thor Vol. 1 #395 (septiembre, 1988)*

NOMBRE REAL Pamela Shaw **OCUPACIÓN** Aventurera

BASE Nueva York **ALTURA** (Shaw) 1,57 m; (Guerrera) 1,80 m

PESO (Shaw) 61 kg; (Guerrera) 65 kg **OJOS** Azules

PELO (Shaw) Cobrizo; (Guerrera) Desconocido

PODERES Fuerza aumentada; vuela controlando las corrientes de viento; se transforma en torbellino viviente.

Pamela Shaw fue llevada a la desesperación cuando su hijo murió, su marido la abandonó y estaba hospitalizada tras un intento de suicidio. En el hospital, el dios Seth (*ver* Gods of Heliopolis) la transformó a ella y a otros dos pacientes en superhumanos para lanzarlos contra el campeón asgardiano Hogun, miembro de los Tres Guerreros (Warriors Three). Como Guerrera del Viento, Shaw se unió a Señor de la Tierra (Earth Lord) y Halcón Celeste (Skyhawk) para formar el grupo Fuerza de la Tierra. Más tarde, viendo que las intenciones de Seth eran malignas, se volvieron contra su creador y se hicieron agentes independientes. **DW**

Wing

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Premiere #19 (noviembre, 1974)*

NOMBRE REAL Colleen Wing

OCUPACIÓN Detective privada **BASE** Nueva York

ALTURA 1,75 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño

PODERES Excelente espadachina y experta en artes marciales, además de una gran detective.

Compañera de la ex oficial de policía Misty Knight, Colleen Wing es la mitad de Investigaciones Nightwing, una agencia de detectives. Medio japonesa, Colleen fue educada en Japón y entrenada como un guerrero samurái. Conoció a Misty poco después de llegar a Nueva York, y se convirtió en su principal apoyo cuando Misty perdió el brazo derecho en acto de servicio. Fue Colleen quien sugirió montar un negocio juntas. Investigaciones Nightwing es ahora una empresa bien establecida, pero aún está por ver cómo le irá frente a su nueva rival Investigaciones Factor-X. **AD**

Entrenada como samurái, Colleen Wing prefiere las armas tradicionales y las técnicas de lucha de los antiguos guerreros japoneses.

Wingfoot

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four #50 (mayo, 1966)*

NOMBRE REAL Wyatt Wingfoot **OCUPACIÓN** Aventurero

BASE Cuartel de los 4F; reserva keewazi, Oklahoma **ALTURA** 1,96 m

PESO 122 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES No tiene poderes superhumanos, pero es sumamente hábil en la lucha cuerpo a cuerpo; también es brillante como jinete, rastreador, motorista y entrenador de animales.

Además de sus excelentes aptitudes para el combate y su gran habilidad para trabajar con animales, Wingfoot es un experto motorista.

Wyatt Wingfoot es miembro de la tribu nativa americana keewazi. Nacido en una reserva en Oklahoma, Wingfoot acudió al Metro College, cerca de Nueva York, donde Johnny Storm (*ver* Human Torch) fue su compañero de cuarto. Ambos se hicieron muy amigos, y Wingfoot no tardó en acompañar a los 4 Fantásticos (Fantastic Four) en sus aventuras, demostrando ser un valioso aliado.

Finalmente acabó mudándose a vivir con los 4F, e inició un romance con Jennifer Walters (She-Hulk). Sin embargo, cuando se descubrió petróleo en la reserva keewazi, volvió a casa para ayudar a su pueblo a manejar los recursos recién hallados y para asegurarse de que no fueran explotados por las petroleras multinacionales. **MT**

Wisdom, Peter

PRIMERA APARICIÓN *Excalibur Vol. 1 #86 (febrero, 1995)*

NOMBRE REAL Peter Wisdom

OCUPACIÓN Aventurero **BASE** Gran Bretaña

ALTURA 1,75 m **PESO** 64 kg **OJOS** Avellana **PELO** Moreno

PODERES Puede crear un calor intenso en forma de "cuchillos de calor" que luego proyecta por las manos.

Peter Wisdom era un agente especial de Aire Negro, una organización del gobierno que investigaba fenómenos paranormales. Descubrió que Aire Negro trabajaba en secreto con la rama londinense del Club Fuego Infernal (Hellfire Club), obteniendo armamento extraterrestre y realizando experimentos genéticos sobre humanos. Por ello se volvió contra Aire Negro y se unió al grupo de superhéroes Excalibur.

Finalmente Wisdom dejó Excalibur para tomar el mando del grupo de jóvenes mutantes conocido como Fuerza-X (X-Force). Wisdom murió aparentemente por un disparo durante una misión de Fuerza-X. Sin embargo, volvió a aparecer vivo y se unió a una segunda formación del grupo británico Excalibur. **PS**



Wiz Kid

NOMBRE ESPAÑOL Genio

PRIMERA APARICIÓN *X-Terminators #1 (octubre, 1988)*

NOMBRE REAL Takashi "Taki" Matsuya

OCUPACIÓN Estudiante **BASE** Nueva York

ALTURA 1,40 m **PESO** 40 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno

PODERES Capacidad mutante para tecnoformar maquinaria; capaz de modelar objetos con cualquier configuración que pueda imaginar.



El accidente que mató a sus padres dejó a Takashi Matsuya (Taki para los amigos) atado a una silla de ruedas y deprimido. Taki concentró su atención en la construcción de dispositivos sumamente sofisticados; cuando se manifestó su facultad para tecnoformar objetos, sus habilidades para el diseño se hicieron aún más prodigiosas. Capturado por N'astirh, Taki aceptó crear un Puente entre la dimensión del Limbo y la Tierra. Sin embargo, cuando comprendió la devastación que se provocaría, ayudó a frustar el plan de N'astirh. Más tarde, Taki volvió a la escuela. **AD**

Wizard

NOMBRE ESPAÑOL Mago

PRIMERA APARICIÓN *Strange Tales #102 (noviembre, 1962)*

NOMBRE REAL Bentley Whitman

OCUPACIÓN Criminal **BASE** Nueva York

ALTURA 1,72 m **PESO** 68 kg **OJOS** Avellana **PELO** Castaño

PODERES Lleva en el traje un disco antigravitatorio que le permite volar, y unos superguantes que aumentan su fuerza y producen un campo protector.

En el pasado inventor y escapista a la altura de su nombre artístico de "El Mago", a Bentley Whitman le enfurecía que su fama fuera eclipsada por los nuevos superhéroes, en especial por Johnny Storm, la Antorcha Humana (Human Torch). Decidido a recuperar la admiración de las masas, se volvió hacia el crimen y trató de destruir a la Antorcha y a su hermana, la Chica Invisible (*ver* Invisible Woman).

Después de varias derrotas, el Mago organizó un equivalente siniestro de los 4 Fantásticos (Fantastic Four) compuesto por él mismo, Trampero (Trapster), Hombre de Arena (Sandman) y Medusa. Este grupo, conocido como los 4 Terribles (Frightful Four), ha desafiado a los 4F en numerosas ocasiones, y tal vez hayan sido los que más cerca han estado de destruirlos. **TB**

Wolfsbane

Nacida en Escocia, la huérfana Rahne Sinclair fue criada por un pastor fanático, el reverendo Craig. En la pubertad emergió su poder mutante para transformarse en loba. Creyendo que estaba poseída por el diablo, el reverendo encabezó una turba que la persiguió. Rahne escapó en forma lupina pero, alcanzada por el disparo de un perseguidor, volvió a su forma humana. La genetista Moira MacTaggert la rescató y la hizo su pupila.

Rahne se unió a los Nuevos Mutantes (New Mutants) organizados por el Professor X, colega de MacTaggert, permaneciendo con el grupo cuando Cable lo reorganizó como Fuerza-X (X-Force). Luego acabó uniéndose a la segunda formación de Factor-X (X-Factor). Tras el hundimiento de Fuerza-X, Rahne vivió con MacTaggert en su base de la isla Muir.

Tras la muerte de MacTaggert, enseñó en el Instituto Xavier. Actualmente trabaja para Jamie Madrox en Investigaciones Factor-X. **PS**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL Loba Venenosa

NOMBRE REAL Rahne Sinclair

OCUPACIÓN Aventurera

BASE Ciudad Mutante, Nueva York

ALTURA (forma lupina) hasta 3,65 m erguida sobre las patas traseras

PESO (forma lupina) hasta 475 kg

OJOS Azules verdosos

PELO Marrón rojizo

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Graphic Novel #4: The New Mutants (1982)*

PODERES Facultad mutante de transformarse en loba reteniendo la mayor parte de su inteligencia humana, o en una forma de transición que combina aspectos lupinos y humanos. Sus sentidos son más agudos en forma lupina.

Rahne Sinclair no es una auténtica mujer loba de origen sobrenatural.

En su forma de transición, Sinclair es en parte humana y en parte loba. Tiene fuerza aumentada, puede mantenerse sobre las patas traseras y puede usar las delanteras como manos.

WOLVERINE

El mejor en lo que hace... aunque lo que hace no es muy agradable

WOLVERINE

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Lobezno

NOMBRE REAL
James Howlett; a menudo responde por Logan

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Academia Xavier, Salen Center, Westchester, Nueva York

ALTURA 1,60 m
PESO 88 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno

PRIMERA APARICIÓN
Incredible Hulk #180 (octubre, 1974)

PODERES

Posee un factor de curación que le permite recuperarse de casi cualquier herida en segundos. Su esqueleto ha sido recubierto de adamántium, un metal indestructible que hace irrompibles sus huesos. También posee en cada mano tres garras retráctiles de adamántium de 30 cm de longitud, capaces de cortar casi cualquier sustancia conocida por el hombre.

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Patrulla-X, Nuevos Vengadores, Nick Furia.

ENEMIGOS Dientes de Sable, Rojo Omega, Samurái de Plata.

NÚMERO #1

Tras el éxito de su serie limitada en 1982, Lobezno obtuvo su propio título regular en noviembre de 1988: una serie dedicada a sus aventuras en solitario al margen de la Patrulla-X. La serie no ha dejado de publicarse.





Los traumas infantiles fueron reprimidos por el factor de curación mutante.

Nacido a finales del XIX, James Howlett, el hombre que un día sería conocido y temido como Lobezno, fue un niño enfermizo. Pero también había nacido mutante, con la notable facultad de sanar prácticamente al instante de casi cualquier herida. Además, tenía garras afiladas formadas de hueso, un hecho del que tuvo conciencia cuando, durante una disputa doméstica, desenvainó accidentalmente la garras por primera vez y mató a su agresor.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Origin #1-6*** Se revela por primera vez el origen secreto de Lobezno.
- ***Wolverine Limited Series #1-4*** Lobezno debe librar una guerra de honor en Japón para proteger a la mujer que ama y demostrar que es algo más que una bestia.
- ***Wolverine Vol. 2 #21-34*** Programado por HYDRA, Lobezno es enviado a asesinar a los más grandes superhéroes del universo Marvel.

EL VAGABUNDO

Forzado por su naturaleza a dejar atrás el mimado mundo en que había crecido, Howlett inició una vida nómada. Su propio factor de curación actuó sobre su mente para suprimir los traumáticos recuerdos de niñez, convirtiéndolo en un hombre sin pasado. Los años pasaron en una sucesión de trabajos serviles, aumentando su fuerza y resistencia a la vez que se perdía en la simpleza del trabajo. Por esa época ya había adoptado el nombre de Logan, tomado del guardés de la finca de los Howlett, que podría haber sido su verdadero padre. Pero tanto el hombre como las tierras se habían perdido tiempo atrás entre los vagos recuerdos profundamente enterrados en su mente.

Logan vivió como un trotamundos, moviéndose de una aventura a otra, y aprendiendo por el camino todo lo que debía saber sobre la lucha. Combatió en ambas guerras mundiales, pasó un tiempo en Japón, e hizo de la pequeña ciudad de Madripur –refugio de contrabandistas y piratas– su hogar lejos de casa. Su milagroso factor de curación prolongaba su esperanza de vida natural, haciéndole parecer más joven de lo que era en realidad. Durante un tiempo actuó como agente secreto para el gobierno canadiense, profesión y asociación que iba a tener espantosas ramificaciones.

El gobierno canadiense estaba intentando en secreto crear una raza de agentes más perfectos, un supersoldado similar al famoso Capitán América (CAPTAIN AMERICA). Raptado de las calles y usado como cobaya



Logan, perseguido, pasó casi toda su juventud vagando por el mundo.





Las garras de Lobezno han sido reforzadas con adamántium.

Con un esqueleto irrompible de adamántium, garras retráctiles como cuchillas y un factor de curación que además prolonga su longevidad, Lobezno es un oponente casi imbatible.





Seleccionado como sujeto de experimentación debido a su increíble factor de curación, las misteriosas fuerzas detrás del proyecto canadiense Arma X recubrieron el esqueleto y las garras de Logan con el irrompible metal adamántium.

humana, Logan, ahora conocido como Arma X, fue sometido a un dolor y a una tortura inimaginables a medida que sus captores intentaban moldearlo a su gusto. Sabiendo que el factor de curación le permitiría sobrevivir a procesos que habrían matado a un hombre normal, los científicos del proyecto Arma X fijaron a su esqueleto una aleación metálica casi irrompible conocida como adamántium. También intentaron controlar su mente a través del lavado de cerebro, lo que solo sirvió para revolver aún más los recuerdos de Logan.

Pero finalmente fueron incapaces de retenerlo por más tiempo. Reducido a un estado bestial, más animal que humano, Logan escapó, aniquiló el proyecto Arma X y a todo su personal, y se refugió en los bosques canadienses. Allí vivió durante años, cazando pequeñas presas para sobrevivir. Pero un encuentro casual con James MacDonald Hudson y su esposa Heather puso a Logan en el camino de la humanidad. Se llevaron al hombre-bestia a casa con ellos, y lo cuidaron hasta que estuvo totalmente recuperado.

El propio Hudson era un científico que trabajaba para el gobierno canadiense, para el que había desarrollado un traje de combate que esperaba que haría de él un héroe al nivel del recién formado grupo estadounidense, los 4 Fantásticos (Fantastic Four).

Nuevo Nombre

Intentando reunir un equipo de superhéroes equivalentes al servicio del gobierno canadiense, Hudson llevó a Logan a Alpha Flight, donde recibió el nombre clave de Lobezno. Hudson intentaba que Lobezno fuera el líder de esta nueva fuerza de choque, pero todo cambió cuando apareció en escena un hombre en una silla de ruedas.

El hombre era el profesor Charles Xavier (Professor X), mutante telépata que había fundado el grupo clandestino de superhéroes mutantes Patrulla-X (X-Men).

Reconociendo la naturaleza mutante de Lobezno, el Profesor X le ofreció un lugar entre otros como él. En su deseo por huir de las reglas y regulaciones de la vida como agente del gobierno, Lobezno aceptó y empezó a vivir en la Escuela para Jóvenes Talentos, que servía a la vez como cuartel general de la Patrulla-X.

Por fin había encontrado Lobezno su lugar en el mundo. Aunque inicialmente su naturaleza salvaje le aislaba de sus compañeros mutantes, entre ellos halló la amistad, y así empezó a ser uno de los más firmes creyentes en el sueño del Profesor X de coexistencia pacífica entre mutantes y humanos normales; aunque esta creencia estuviera teñida de un saludable cinismo. A pesar de tener que luchar continuamente contra el lado más oscuro y salvaje de sí mismo, Lobezno había encontrado el honor, y recuperó por completo su humanidad como hombre-X.

Recientemente, y como resultado de la aventura de alteración de la realidad conocida como Dinastía de M, Lobezno recobró todos los recuerdos sobre su pasado. Dónde llevará este conocimiento recién descubierto a su peripecia vital es algo que aún está por ver. **TB**



Lobezno no dejó escapar la ocasión de unirse al grupo de mutantes del profesor Xavier, la Patrulla-X.



Como resultado de los poderes de alteración de la realidad de la Bruja Escarlata, Lobezno recuperó todos sus recuerdos perdidos. Este conocimiento permaneció con Logan incluso después de que el mundo volviera a su estado normal.

WONDER MAN

Héroe prácticamente inmortal

WONDER MAN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Hombre Maravilla

NOMBRE REAL
Simon Williams

OCUPACIÓN
Aventurero

BASE
Nueva York

ALTURA 1,88 m
PESO 172 kg
OJOS Rojos
PELO Gris

PRIMERA APARICIÓN
Avengers Vol. 1 #9 (octubre, 1964)

PODERES
Cuerpo compuesto por energía iónica que le otorga fuerza y resistencia aumentadas, vuelo, longevidad, práctica invulnerabilidad y ausencia de la necesidad de comer o incluso respirar. Es prácticamente inmortal, pues su cuerpo iónico regenera cualquier daño recibido.



El cuerpo del Hombre Maravilla está compuesto totalmente de energía iónica.

Heredero de una saneada industria familiar, Simon Williams llevó la empresa al borde de la bancarrota y desfalcó sus fondos para invertir en la criminal MAGGIA. Albergando gran resentimiento hacia la competidora Industrias Stark y su campeón, IRON MAN, Williams se sometió a tratamientos con energía iónica por parte del BARÓN ZEMO y sus Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) originales. Como Hombre Maravilla, se infiltró en los Vengadores (AVENGERS), pero se negó a seguir el plan de Zemo para destruirlos y pereció después de ayudar a sus ahora compañeros. Más tarde, el robot asesino ULTRÓN copió los patrones cerebrales del Hombre Maravilla para ayudar a programar al androide VISIÓN.

ARGUMENTOS ESENCIALES

- ***Avengers Vol. 1 #9*** El Hombre Maravilla hace su debut como villano, intentando infiltrarse en los Vengadores mientras trabaja en secreto para los Señores del Mal.
- ***Wonder Man #1–29*** A principios de los años noventa, el Hombre Maravilla obtiene su propia serie, que se prolonga 29 números.
- ***West Coast Avengers #2*** El Hombre Maravilla se une a los Vengadores Costa Oeste, donde se enamora de su compañera la Bruja Escarlata.

El Hombre Maravilla se adentró en el espacio conocido, encontrando miles de razas alienígenas.

VUELTA A LA VIDA

Dado por muerto, el Hombre Maravilla hibernaba en un coma iónico hasta que fue restablecido, en un estado similar a un zombi, por su inestable hermano, el Segador (GRIM REAPER). El resucitado volvió con los Vengadores, hizo amistad con la Bestia (BEAST) y forjó un estrecho vínculo con Visión, a quien veía como un hermano debido a sus patrones cerebrales compartidos. Se hizo actor y especialista cinematográfico a tiempo parcial, y también ayudó a fundar los Vengadores Costa Oeste (West Coast AVENGERS). En esta época se dio cuenta de que estaba enamorado de la Bruja Escarlata (SCARLET WITCH), que se había casado con Visión.

Después del desmontado y reensamblaje de Visión, el Hombre Maravilla se negó a que sus patrones cerebrales fueran copiados por segunda vez, lo cual le separó de la Bruja Escarlata. Sin embargo, con el paso del tiempo ambos iniciaron un romance, y él prosiguió una carrera de éxitos como actor en Hollywood.



SEGUNDA OPORTUNIDAD

Tras la separación de los Vengadores Costa Oeste, el Hombre Maravilla se unió al equipo derivado creado por Iron Man, Fuerza de Choque (FORCE WORKS). Durante la primera misión del grupo resultó aparentemente muerto por agentes KREE. Sin embargo, el héroe vivía en forma de ser incorpóreo de energía iónica, materializándose ocasionalmente en un estado semicorpóreo a través de los poderes de Bruja Escarlata. El Segador intentó aprovecharse de este espectral Hombre Maravilla reuniendo una nueva Legión de los No Vivos (LEGION OF THE UNLIVING) para atacar a los Vengadores. Finalmente el Hombre Maravilla pudo reconstituirse a sí mismo con éxito, y desde entonces ha establecido la fundación benéfica Segundas Oportunidades y ha iniciado un romance con Carol Danvers (*ver* WARBIRD). **DW**

El Hombre Maravilla y sus compañeros de Vengadores Costa Oeste contienen a un Visión reconstruido.

WONG

FICHA

NOMBRE REAL
Wong

OCUPACIÓN
Sirviente

BASE
Sancta Sanctorum del Dr. Extraño, Bleeker Street, Greenwich Village, Nueva York.

ALTURA 1,72 m
PESO 64 kg
OJOS Marrones
PELO Moreno; normalmente se afeita la cabeza

PRIMERA APARICIÓN
Strange Tales #110 (julio, 1963)

PODERES
Es un artista marcial experto, aunque no ha practicado activamente en años. Es un mayordomo sumamente eficiente con variadas habilidades domésticas, y absolutamente leal al Dr. Extraño.

WONG

Superviviente más joven de un linaje cuyos miembros servían al místico Anciano (ANCIENT ONE), Wong fue ofrecido al servicio del maestro brujo en el momento de su nacimiento. Así, fue educado en aquellas artes que serían de valor para el Anciano, entre ellas un profundo estudio del arte marcial del kamar-taj.

Al hacerse adulto, el Anciano lo envió a Estados Unidos para que se convirtiera en sirviente de su antiguo discípulo, el Dr. Extraño (DOCTOR STRANGE).

Desde ese momento, Wong ha sido un fiel servidor para Extraño, ocupándose de todos los triviales asuntos mundanos que de otra manera habrían distraído al maestro hechicero de su noble misión: defender la Tierra de amenazas místicas. **TB**

Wong viajó a Greenwich Village (Nueva York) desde un remoto monasterio tibetano para servir al Dr. Extraño.



Aparte de poseer algunas facultades místicas menores, Wong es un excelente cocinero.

WRECKER

NOMBRE ESPAÑOL Destructor
PRIMERA APARICIÓN *Thor #148 (enero, 1968)*
NOMBRE REAL Dirk Garthwaite
OCUPACIÓN Criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,90 m **PESO** 145 kg **OJOS** Azules **PELO** Castaño
PODERES Fuerza superhumana; invulnerabilidad; un enlace mental con su palanca mística le permite transferir sus poderes a la misma y luego recuperarlos.



Destructor era un violento criminal que usaba una palanca para demoler las escenas de sus crímenes dificultando así su investigación. Cuando KARNILLA, la Reina del Norte, le otorgó accidentalmente poderes mágicos, se convirtió en una furia que atrajo la atención de THOR. Encarcelado por el autómata asgardiano llamado Destructor II, logró escapar junto a tres internos que adoptaron las identidades enmascaradas de Bola de Trueno (THUNDERBALL), Bulldozer y Martinete, conocidos colectivamente como la Brigada de Demolición. Este cuarteto se unió más tarde a los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) del BARÓN ZEMO. **MT**

WRAITH

NOMBRE ESPAÑOL Espectro
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Team-Up #48 (agosto, 1976)*
NOMBRE REAL Brian DeWolff
OCUPACIÓN Vigilante contra el crimen **BASE** Nueva York
ALTURA 1,80 m **PESO** 86 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio rojizo
PODERES Puede afectar las mentes de otros, controlándolas, crear ilusiones o volverse invisible; también es capaz de evitar el sentido arácnido de Spiderman.

El oficial de policía Brian DeWolff quedó lisiado cuando, al acudir a un altercado, recibió una bala en la columna. En su esfuerzo por sanar a su hijo, Phillip DeWolff lo transformó en un superpoderoso autómata de carne y hueso que solo él podía controlar. Habiendo convertido a su hijo en un vigilante llamado Espectro, el control de Phillip sobre Brian empezó a declinar tras la intervención de SPIDER-MAN y Puño de Hierro (IRON FIST). Libre al fin, Brian continuó su lucha contra el crimen hasta que fue asesinado por Azote (SCOURGE). **AD**



WOODGOD

NOMBRE ESPAÑOL Dios del Bosque
PRIMERA APARICIÓN *Marvel Premiere #31 (agosto, 1976)*
NOMBRE REAL Dios del Bosque
OCUPACIÓN Legislador de los Cambiantes
BASE Montañas Rocosas, Colorado **ALTURA** 1,90 m
PESO 120 kg **OJOS** Rojos **PELO** Marrón rojizo
PODERES Fuerza superhumana; es inmune al gas paralizante.

Dios del Bosque es un ser modificado genéticamente, creado por los científicos David y Ellen Pace. Combinando material genético animal y humano, los Pace crearon este ser mitad humano, mitad macho cabrío, similar a los faunos de la mitología griega. Los ciudadanos de Liberty, cercana a la granja de los Pace en Nuevo México, se convencieron de que Dios del Bosque era un monstruo peligroso. Trataron de matar a la criatura usando un bidón de un gas nervioso letal inventado por David Pace. Dios del Bosque demostró ser inmune al gas, pero los Pace resultaron muertos. La desconsolada criatura descubrió las notas del matrimonio y creó una raza de seres semihumanos a los que llamó Cambiantes. Los Cambiantes hallaron un hogar secreto lejos de la humanidad en las Rocosas de Colorado. Dios del Bosque sueña con el día en que los Cambiantes puedan salir de su escondite y vivir en armonía con la raza humana. **MT**

X-Cutioner

NOMBRE ESPAÑOL Ejecutor
PRIMERA APARICIÓN *X-Men Annual #1 (1970)*
NOMBRE REAL Carl Denti
OCUPACIÓN Vigilante; ex agente del FBI **BASE** Washington D.C.
ALTURA 1,85 m **PESO** 95 kg **OJOS** Marrones **PELO** Castaño
PODERES Porta un guantelete neuroaturdidor; lanza psíquica, teleportador, campo de camuflaje, unidad de fase, garras para asimiento, botas propulsoras y escáner genético. La armadura shi'ar aumenta su fuerza a niveles casi superhumanos.

El agente especial Denti formaba pareja con Fred Duncan, que había ayudado en secreto al PROFESSOR X en muchas ocasiones. Duncan almacenaba a menudo equipo y armamento que la Patrulla-X (X-MEN) había confiscado a razas alienígenas y a otras superamenazas. Cuando Duncan fue asesinado por un grupo desconocido, Denti juró venganza. Descubrió la conexión de Duncan con la Patrulla-X y utilizó el armamento incautado para dar caza a mutantes que no habían sido condenados por sus crímenes. Su camino se cruzó con el de Patrulla-X, y también ayudó al Castigador (PUNISHER) de vez en cuando. Cuando Denti renunció a proseguir su caza, fue reemplazado brevemente por un segundo Ejecutor, versión en una realidad alternativa de Gambito (GAMBIT), pero luego murió en acción.

X-Corps

NOMBRE ESPAÑOL Cuerpos-X
PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men #401 (enero, 2002)*
BASE París
MIEMBROS Y PODERES
Mole Tamaño y fuerza superhumanos; puede crear un campo gravitatorio que le hace inamovible [1]. **Avalancha** Genera vibraciones destructivas con las manos [2]. **Banshee** Su voz proyecta potentes ondas sónicas [3]. **Vaina** Biomorfa; altera la composición de su cuerpo arrancándose una capa de piel [4]. **Júbilo II** Proyecta "fuegos artificiales" por los dedos [5].

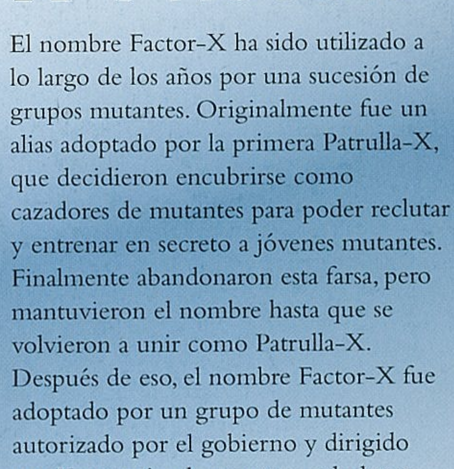


Tras la muerte de su amante, Moira MacTaggert, y del hundimiento de la Academia Massachusetts de la que era director, Sean Cassidy perdió el rumbo. Al fundar Cuerpos-X, un grupo paramilitar, pretendía imponer la conducta correcta entre mutantes. Tras liberar de la cárcel a cierta cantidad de criminales mutantes, capturó a la hija del telépata Mente Maestra (MASTERMIND) y la usó para controlar las actividades de los liberados. No pasó mucho antes de que la organización empezara a hundirse, proceso acelerado por la metamorfa Mística (MYSTIQUE), que humilló a los Cuerpos-X, liberó a Mente Maestra y apuñaló a Sean en el cuello. **AD**



FACTOR-X I
1 Arcángel
2 Hombre de Hielo
3 Chica Maravillosa
4 Cíclope
5 Bestia

X-Factor



El nombre Factor-X ha sido utilizado a lo largo de los años por una sucesión de grupos mutantes. Originalmente fue un alias adoptado por la primera Patrulla-X, que decidieron encubrirse como cazadores de mutantes para poder reclutar y entrenar en secreto a jóvenes mutantes. Finalmente abandonaron esta farsa, pero mantuvieron el nombre hasta que se volvieron a unir como Patrulla-X. Después de eso, el nombre Factor-X fue adoptado por un grupo de mutantes autorizado por el gobierno y dirigido por Kaos, quien lo mantuvo a lo largo de diversas formaciones y cambios de objetivos. Más recientemente, Jaime Madrox, uno de los antiguos miembros del Factor-X de Kaos, se apropió del nombre para asignárselo a una agencia de detectives en Ciudad Mutante. **TB**

X-FACTOR II

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Factor-X
MIEMBROS Y PODERES
HOMBRE MÚLTIPLE
(Madrox) Crea duplicados de sí mismo.
FORTACHÓN
Transformar la energía cinética dirigida contra él en fuerza.
SIRYN
Sus cuerdas vocales crean rayos sónicos.
M
Fuerza y resistencia superhumanas; vuelo.
RICTOR
Actualmente sin poderes; antes podía crear movimientos sísmicos.
MARIPOSA
Interpreta instintivamente la causalidad y crea un efecto deseado mediante una mínima acción.
LOBA VENENOSA
Puede transformarse en una criatura lupina.
BASE
Ciudad Mutante, Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
X-Factor #1 (junio, 2002)



Los cuarteles del segundo grupo Factor-X estaban en una instalación de alta tecnología ubicada en las montañas Blue Ridge, en Virginia.

FACTOR-X II
1 Loba Venenosa **2** Polaris
3 Hombre Múltiple, con dos duplicados
4 Fortachón **5** Kaos

X-Force

Cable, fundador y mentor de Fuerza-X.

El Professor X fundó un grupo de jóvenes mutantes, los Nuevos Mutantes (New Mutants), para entrenarlos. Con la marcha de Xavier al espacio exterior y la llegada de Magneto como nuevo director, Cable se convirtió en el mentor de grupo. Entrenó a los jóvenes a su cargo como a soldados en lucha contra amenazas mutantes, y renombró al equipo como Fuerza-X. Su formación inicial incluía a Bum Bum (luego Meltdown), Bala de Cañón (Cannonball), Feroz (Feral), Estrella Rota (Shatterstar), Sendero de Guerra (Warpath) y la metamorfa Copycat, que se hacía pasar por la aliada de Cable, Dominó. La Dominó real se unió al grupo más adelante, así como Confusión (Bedlam), Caliban, Moonstar, Rictor, Siryn y Mancha Solar (Sunspot).

Tras el abandono de Cable, el líder fue un breve tiempo el ex agente de la inteligencia británica Peter Wisdom, que convirtió al grupo en un comando aún más agresivo. Luego Fuerza-X se disolvió.

Otros dos grupos han sido llamados Fuerza-X. El primero, anterior al equipo de Cable, estaba formado por militares estadounidenses sometidos a mutaciones artificiales. Y un tercer grupo usurpó el nombre antes de adoptar el más original X-Statix. **PS**



FUERZA-X
1 Confusión *2* Dominó
3 Bala de Cañón *4* Danielle Moonstar
5 Sendero de Guerra (Proudstar)
6 Meltdown (Bum Bum)
7 Mancha Solar *8* Siryn

X-Force

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Fuerza-X

MIEMBROS NOTABLES

CONFUSIÓN
(Jesse Aaronson) Puede desestabilizar los sistemas eléctricos.

DOMINÓ
Altera la suerte a su favor; formidable combatiente.

BALA DE CAÑÓN
Se impulsa a través del aire liberando energía.

DANIELLE MOONSTAR
Crea imágenes en las mentes de los demás.

SENDERO DE GUERRA
(Proudstar) Fuerza, velocidad y resistencia superhumanas.

MELTDOWN
(Bum Bum) Crea bolas de energía explosiva.

MANCHA SOLAR
Absorbe energía solar para adquirir superfuerza.

SIRYN
Rayos sónicos.

BASE
Varias

PRIMERA APARICIÓN
X-Force #1 (agosto, 1991)

X-Man

Incluso en la Tierra alternativa conocida como Era de Apocalipsis, Mr. Siniestro (Mister Sinister) está tan obsesionado con la descendencia de Jean Grey y Scott Summers (*ver* Cyclops) como el Mr. Siniestro de Tierra-616. Tras obtener material genético de los dos, creó artificialmente a su hijo, llamándolo Nathan Grey.

Mediante una gran aceleración del desarrollo del niño, Siniestro intentó usar los poderes mutantes de Nathan para combatir a Apocalipsis (Apocalypse).

Finalmente, la línea temporal de la Era de Apocalipsis quedó condenada. Después de matar a Siniestro –acto que no le proporcionó ningún placer– Nathan consiguió escapar a la Tierra principal. Tras su llegada, se planteó como objetivo evitar que esta Tierra sufriera el mismo destino distópico. Aunque inicialmente tuvo sus diferencias con la Patrulla-X (X-Men), al final se unió al grupo; luego se hizo chamán y dedicó su vida a sanar y guiar a los demás. Tristemente, la vida de Nate iba a acabar prematuramente cuando se sacrificó para proteger su realidad adoptiva. **AD**



Cuando se encoleriza, la furia psiónica de X-Man es casi imparable.

X-Man

FICHA

NOMBRE REAL
Nathan "Nate" Grey

OCUPACIÓN
Chamán

BASE
Móvil

ALTURA 1,75 m
PESO 78 kg
OJOS Azules
PELO Castaño

PRIMERA APARICIÓN
X-Man #1 (marzo, 1995)

PODERES

Telépata con vastos poderes, capaz de leer y controlar mentes, proyectar su forma astral a través del mundo y crear complejas ilusiones psiónicas, así como "dardos psíquicos". También posee considerables poderes telequinéticos que le permiten mover objetos pesados a voluntad.

X-MEN

El grupo más poderoso de la Tierra

X-MEN

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Patrulla-X

MIEMBROS Y PODERES
PROFESOR X (Charles Xavier) Telepatía.
CÍCLOPE (Scott Summers) Rayos ópticos de energía.
FÉNIX (Chica Maravillosa, Jean Grey) Telepatía, telequinesis.
ARCÁNGEL (Ángel, Warren Worthington III) Alas que le permiten volar.
BESTIA (Henry McCoy) Fuerza y agilidad superhumanas.
HOMBRE DE HIELO (Bobby Drake) Genera un intenso frío.
COLOSO (Piotr Rasputin) Se convierte en "acero orgánico".
RONDADOR NOCTURNO (Kurt Wagner) Teleportación.
PÍCARA (nombre real no revelado) Absorbe recuerdos y facultades.
GATA SOMBRA (Kitty Pryde) Entra "en fase" a través de objetos sólidos.
TORMENTA (Ororo Munroe) Controla el clima.
LOBEZNO (Logan) Esqueleto y garras de adamántium.

BASE
Instituto Xavier, Salem Center, estado de Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
X-Men #1 (septiembre, 1963)

ALIAD./ENEM.

ALIADOS Nuevos Mutantes, Excalibur, Factor-X, Generación-X, 4 Fantásticos, Vengadores, Spiderman, Dr. Extraño.

ENEMIGOS Magneto, Juggernaut, Centinelas, Apocalipsis, Mr. Siniestro, Mística, Hermandad de Mutantes Diabólicos, Club Fuego Infernal, el Nido.

NÚMERO #1

El Profesor X entrena a la Patrulla y el grupo se enfrenta a su archienemigo, Magneto.



La Patrulla-X es un grupo de mutantes superhumanos fundado por el profesor Charles Xavier (PROFESSOR X), quien no solo es mutante, sino que es una de las mayores autoridades mundiales sobre mutaciones. Xavier tenía dos objetivos principales al fundar Patrulla-X: primero, pretendía encontrar jóvenes mutantes y entrenarlos en la utilización de sus superpoderes; segundo, deseaba que Patrulla-X sirviera como grupo de combate para defender a los humanos "normales" contra el ataque de otros mutantes. Además, Xavier reconocía que los humanos "normales" tienden a desconfiar de los mutantes que actúan entre ellos, y en consecuencia los mutantes sufren a menudo persecución.

EL SUEÑO DE XAVIER

Al fundar Patrulla-X, Xavier creó una comunidad de mutantes que vivían juntos en su propiedad. El profesor es un visionario que espera ayudar a la causa de la coexistencia pacífica entre los mutantes y el resto de la raza humana. La Patrulla-X está consagrada a ese objetivo, que ellos llaman el "sueño de Xavier". Este explicó que dio su nombre a Patrulla-X por los poderes "extras" que poseen sus estudiantes mutantes (por supuesto, "X" es además la primera letra del apellido de Xavier).

Cuando era joven, Xavier combatió a otro telépata mutante, Amahl Farouk, alias Rey Sombra (SHADOW KING) en Egipto. Este encuentro le hizo consciente de la necesidad de proteger a la humanidad de mutantes malignos.

CAMINO A LA RECUPERACIÓN

Posteriormente, Xavier perdió el uso de sus piernas en un choque contra un alienígena que se llamaba a sí mismo Lucifer. Profundamente deprimido, Xavier vivía recluido en su mansión familiar. Sin embargo, empezó a tratar a una niña de 10 años llamada Jean Grey, cuyos poderes mutantes habían surgido de forma prematura.

Años después, el FBI inició una investigación sobre los mutantes encabezada por el agente Fred Duncan. Xavier conoció a Duncan y se ofreció para localizar a jóvenes mutantes

ARGUMENTOS ESENCIALES
- ***Giant-Size X-Men #1***
Charles Xavier forma una nueva Patrulla-X internacional.
- ***The Uncanny X-Men #129–137***
"Saga de la Fénix Oscura": la Patrulla-X intenta salvar de su demencia a una enloquecida Fénix (Jean Grey) e impedir que siembre el caos en el cosmos.
- ***The Uncanny X-Men #141–142***
"Días del futuro pasado": la Patrulla-X actual trata de evitar una América futura regida por Centinelas.



PATRULLA-X
1 Tormenta ***2*** Banshee ***3*** Ángel
4 Fuego Solar ***5*** Hombre de Hielo ***6*** Kaos
7 Polaris ***8*** Chica Maravillosa (Jean Grey)
9 Coloso ***10*** Rondador Nocturno
11 Lobezno ***12*** Cíclope
13 Ave de Trueno



La Patrulla-X tiene su sede en la mansión de Xavier en el condado de Westchester.

y entrenarlos en el uso de sus facultades potencialmente peligrosas. Duncan aceptó el plan y prometió mantener en secreto el trabajo de Xavier. Este no tardó en reclutar cinco adolescentes para su escuela, dándoles nombres claves: Cíclope (Cyclops), Hombre de Hielo (Iceman), Ángel (*ver* Archangel), Bestia (Beast) y Chica Maravillosa (la adolescente Jean Grey). Los cinco fueron inscritos en la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos, una escuela privada ubicada en la mansión de Xavier, en el pueblo de Salem Center, en el condado de Westchester (Nueva York). Allí, Xavier los educó en materias académicas convencionales mientras en secreto les enseñaba a utilizar sus facultades mutantes.

El siguiente miembro de Patrulla-X, de breve estancia, fue Mímico (Mimic), que no era un mutante pero tenía la habilidad de imitar sus poderes. Durante un periodo de reclusión de Xavier, fue suplantado por Cambiante (Changeling), un metamorfo que murió heroicamente. Los mutantes Kaos (Havok) y Lorna Dane, luego conocida como Polaris, se unieron posteriormente al grupo.

Nuevos miembros

La mayoría de la Patrulla-X quedó atrapada en la isla Krakoa, que resultó ser un gigantesco organismo mutante. Entonces Xavier reclutó un nuevo grupo de hombres-X procedentes de diversos países. Los nuevos miembros eran Banshee, de Irlanda; Coloso (Colossus), de Rusia; Rondador Nocturno (Nightcrawler), de Alemania; Tormenta (Storm), de África ecuatorial; Fuego Solar (Sunfire), de Japón; Ave de Trueno (Thunderbird), un nativo americano; y Lobezno (Wolverine), de Canadá.

Liderados por Cíclope, los nuevos incorporados rescataron a la Patrulla-X de Krakoa. Tras el regreso, los antiguos hombres-X dejaron el grupo, excepto Cíclope, que permaneció como líder sustituto. Fuego Solar se fue, y Ave de Trueno resultó muerto en la segunda misión de la nueva Patrulla-X.

En los años siguientes se unieron muchos otros miembros, entre ellos Kitty Pryde, alias Gata Sombra; Pícara (Rogue); Rachel Summers, conocida como Fénix II y actual Chica Maravillosa; Mariposa Mental (Psylocke); Dazzler, y Longshot. Durante una reforma temporal, incluso Magneto, el archienemigo de Patrulla-X, se unió al equipo.

Después de formar su propio grupo, Factor-X (X-Factor), los cinco miembros fundadores volvieron al grupo original. La escuela fue renombrada como Instituto Xavier, y se incorporaron nuevos miembros, entre ellos Forja (Forge), Júbilo (Jubilee), Gambito (Gambit), Bishop, Revancha (Revanche), Bala de Cañón (Cannonball), Joseph (un clon de Magneto), la Dra. Cecilia Reyes, Médula (Marrow) y Oruga (Maggott).



Xavier formó una nueva Patrulla-X internacional cuando el inmenso mutante Krakoa, la Isla Viviente, capturó al grupo original.

Tormenta organizó un efímero grupo secundario llamado X-Treme X-Men, que incluía entre otros a Sabia (Sage), el tercer Ave de Trueno (Thunderbird), Salvavidas (Lifeguard) y Estela. La mayoría de ellos se unieron luego a la Patrulla-X principal.

Secreto a voces

Entre los miembros más recientes de Patrulla-X están Cable, Cámara (Chamber), Vaina (Husk), Estrella del Norte (Northstar), Stacy-X, el traidor Xorn, y los antiguos enemigos de la Patrulla Emma Frost (la Reina Blanca) y Juggernaut. Desde que la malvada Cassandra Nova, hermana gemela de Xavier, le dejó al descubierto como mutante, el Instituto Xavier ha sido conocido públicamente como base de la Patrulla-X.

El Instituto ha aumentado considerablemente su alumnado, y los hombres-X veteranos ejercen como profesores. Además, instituto y Patrulla trabajan ahora abiertamente en favor de los derechos mutantes. **PS**

Cerebro

Cerebro es una máquina inventada por el profesor Charles Xavier para localizar mutantes con facultades superhumanas. Lo realiza detectando la energía psiónica emitida por las mentes de los mutantes superhumanos. Cerebro es más eficiente cuando está conectado a la mente de un telépata, como Xavier o Jean Grey, mediante un casco. Xavier utilizó una versión previa de Cerebro, llamada Cyberno, para localizar a Scott Summers (Cíclope). Al combinarse con la nanotecnología del Centinela Bastión, Cerebro adquirió consciencia propia, y planteó una amenaza hasta que Xavier lo destruyó. Desde entonces, Xavier ha creado una versión más avanzada llamada Cerebra.



Entre los adversarios de la Patrulla-X están Dientes de Sable (izquierda, luchando con Lobezno), el alienígena insectoide Nido (enfrentado a Cíclope), y su némesis principal Magneto (arriba derecha, atacando a Bishop).

X-Men 2099

FICHA

MIEMBROS Y PODERES

XI'AN CHI XAN
Desintegra la materia con la mano izquierda; con la derecha sana las heridas.

CEREBRA
Detecta mutantes con la mente.

CRISTALINA
Crea cristales minerales de la nada.

MEANSTREAK
Se desplaza a velocidad superhumana.

CABEZA METÁLICA
Asume las propiedades de cualquier metal al tocarlo.

CRÁNEO DE FUEGO
Absorbe energía, lo que hace que su esqueleto brille.

BLOODHAWK
Su cuerpo se transmuta para desarrollar piel roja y alas de murciélago.

BASE
Tierra Salvaje, Antártida

PRIMERA APARICIÓN
X-Men 2099 #1 (octubre, 1993)



La base inicial de X-Men 2099 estaba en la montañas de Nuevo México.

X-Men 2099

En un futuro alternativo, la Tierra es regida por malévolas corporaciones dedicadas a su propio interés y los mutantes han sido proscritos: forzados a la clandestinidad.

En el año 2099, un mutante se consagra a derribar este opresivo orden mundial. Reuniendo a algunos de los mutantes supervivientes para formar una nueva Patrulla-X (X-Men), el casi mesiánico Xi'an Chi Xan (también conocido como Fantasma del Desierto) empieza a desafiar el statu quo.

Inicialmente instalados en una fortaleza montañosa de Nuevo México que perteneció a un enemigo llamado Maestro Zhao, esta Patrulla-X iba a convertirse en los protectores de Halo City, en California, que había sido declarada refugio seguro para mutantes. Sin embargo, cuando la aproximación de un planetoide Falange (Phalanx) provocó graves inundaciones, mutantes y humanos se vieron obligados a huir a la Tierra Salvaje, en la Antártida. Tras derrotar a la Falange, la humanidad está ahora en situación de ser reconstruida. Con humanos y mutantes unidos, el futuro está, una vez más, lleno de posibilidades. **AD**





X-MEN 2099
1 Bloodhawk *2* Cristalina
3 Fantasma del Desierto
4 Cráneo de Fuego *5* Cabeza de Metal
6 Cerebra *7* Meanstreak

X-Statix

FICHA

MIEMBROS Y PODERES

HENRIETTA HUNTER Poderes empáticos, puede resucitar.

VIVISECTOR Puede adoptar forma de lobo.

EL GUAPO Puede levitar usando un monopatín.

CHICA MUERTA Puede volver a la vida, hacerse intangible y comunicarse con los muertos.

VENUS DEE MILO Cuerpo compuesto de energía pura; puede teleportarse y lanzar rayos de energía.

DOOP Autolevitación.

ANARQUISTA Exuda una sustancia ácida que además tiene poder explosivo.

MR. SENSIBLE (Huérfano) Levitación; velocidad superhumana, sentidos realzados.

PHAT Puede aumentar el tamaño de cualquier parte de su cuerpo.

BASE
Móvil

PRIMERA APARICIÓN
(como Fuerza-X) *X-Force #116 (mayo, 2001);* (como X-Statix) *X-Statix #1 (septiembre, 2002)*



Mr. Sensible y Venus fueron amantes hasta que ambos murieron en su última misión.

X-Statix

En vez de ocultar sus facultades mutantes a la intolerante humanidad, los miembros de X-Statix eligieron un enfoque totalmente opuesto. Usaron sus poderes mutantes para hacerse ricos y famosos. El grupo era conocido como Fuerza-X, ya que había hurtado el nombre a otra banda de mutantes.

Los miembros de esta nueva Fuerza-X combatían criminales para proteger al público. Pero sus aventuras eran televisadas como un *reality show*, y sus miembros se convirtieron en estrellas. Pagaron el éxito con sus vidas. La mayor parte del equipo, incluido su líder Zeitgeist, fue masacrada durante un programa. Solo sobrevivieron Anarquista, la teleportadora U-Go Girl y Doop.

Guy Smith, alias Huérfano y Mr. Sensible, se convirtió en el nuevo líder. Otros incorporados fueron Bloke, Chica Muerta, El Guapo, Phat, Santa Anna, Pincho, Venus Dee Milo y Vivisector. Smith fue sucedido como líder por Anarquista y la mutante estrella del pop Henrietta Hunter. Para evitar posibles demandas judiciales, el grupo cambió su nombre por X-Statix. Siguieron sufriendo bajas, y la formación al completo fue aniquilada en su misión final. **PS**



X-STATIX
1 Henrietta Hunter *2* Vivisector *3* El Guapo
4 Chica Muerta *5* Venus Dee Milo *6* Doop
7 Anarquista *8* Mr. Sensible *9* Phat

CLAVE DE PERSONAJES
1 Águila Furiosa
2 Simio
3 Llave Inglesa
4 Torque
5 Júbilo

X-People

Gente-X habita un futuro alternativo en el que la población superhumana de la Tierra es dominada por una nueva generación de campeones. En esta realidad, la Patrulla-X (X-Men) había sido refundada como Gente-X. Bajo el liderazgo de una Júbilo (Jubilee) adulta, el grupo mantenía los principios del Professor X, que vislumbró la coexistencia pacífica de humanos y mutantes.

Las nuevas caras que componen la formación incluyen al alado Águila Furiosa, el gimnasta Simio, la metamorfa Llave Inglesa y el superrápido Torque. Entre los miembros anteriores se contaban el veloz Rayo Azul y un anciano Cíclope (Cyclops), quien aún mantiene contacto con el grupo. Gente-X combatieron a J2 (hijo de Juggernaut) cuando la maligna Cautivadora usó sus habilidades hipnóticas para forzarlos a la violencia. Después, entrenaron a Salvaje (Wild Thing, hija de Lobezno), pero ella declinó la invitación de unirse al grupo. **DW**

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Gente-X

MIEMBROS ACTUALES Y PODERES
JÚBILO
(líder) Genera energía explosiva.
ÁGUILA FURIOSA
Vuelo, alcance visual mejorado.
SIMIO
Agilidad aumentada, dotado. acróbata
LLAVE INGLESA
Estira los miembros y cambia de forma.
TORQUE
Gira a velocidades superhumanas.

BASE
Móvil

ALTURA 1,83 m
PESO 86 kg
OJOS Azules
PELO Rubio

PRIMERA APARICIÓN
J2 Vol. 1 #1 (octubre, 1998)

Xandu

PRIMERA APARICIÓN *Amazing Spider-Man Annual #2 (1965)*
NOMBRE REAL Desconocido
OCUPACIÓN Hechicero **BASE** Nueva York
ALTURA/PESO No revelados **OJOS** Azules **PELO** Blanco
PODERES Posee numerosas habilidades derivadas de su hechicería, siendo la más notable una mirada hipnótica que obliga a la víctima a cumplir sus órdenes.



Aspirante a maestro hechicero en cuyas manos cayó la mitad del místico Cetro de Watomb, Xandú deseaba el poder que obtendría si lograba reunir las dos mitades del talismán mágico. Reclutó a varios tipos duros en el puerto y, lanzando un conjuro que los convirtió en robots, los envió a recuperar la otra mitad del cetro, en posesión del Dr. Extraño (Dr. Strange). Pero Extraño obtuvo un inesperado aliado cuando Spider-Man se tropezó con el robot, y juntos derrotaron a los agentes de Xandú. Extraño hizo que Xandú olvidara todos sus conocimientos mágicos, pero esto no evitó que el hechicero renegado volviera a desafiar a los dos héroes una y otra vez. **TB**

XSE, The

PRIMERA APARICIÓN *Uncanny X-Men Vol. 1 #282 (noviembre, 1991)*
MIEMBROS NOTABLES Y PODERES
Bishop Puede absorber y liberar cualquier forma de energía.
Randall (fallecido) Inmune a la radiación, combatiente experto.
Malcolm (fallecido) Puede distinguir a humanos y mutantes.
Shard (fallecida) Absorbe luz y la emite como ondas de choque.
Hecate Proyecta un campo de nuliluz que hace que los demás vean sus miedos.



En un futuro alternativo en que la población de la Tierra se alzó contra sus opresores, los Centinelas (Sentinel), fue creado un cuerpo de policía mutante para asegurar la paz entre mutantes y humanos. Este grupo, fundado por la mutante Hécate, se llamó a sí mismo Fuerzas de Seguridad de Xavier (XSE en inglés) en honor al idealismo del Professor X de Patrulla-X. Las XSE acabaron llegando a la realidad de nuestro mundo actual mientras perseguían al miembro renegado Trevor Fitzroy. Una facción disconforme y subversiva, las Fuerzas Clandestinas de Xavier (XUE) incluía a Greystone (1), Archer (2) y Fixx (3). **DW**

Xemnu

PRIMERA APARICIÓN *Journey into Mystery #62 (noviembre, 1960)*
NOMBRE REAL Xemnu
OCUPACIÓN Ex gobernante **BASE** Móvil **ALTURA** 3,35 m
PESO 500 kg **OJOS** Rojos **PELO** Marrón rojizo
PODERES Consciencia capaz de sobrevivir sin cuerpo durante periodos indefinidos; manipula psíquicamente a los individuos mediante sus vastas facultades hipnóticas.

Aun reducido a una trágica figura solitaria, Xemnu el Titán sigue siendo una amenaza muy real para la humanidad. Gobernante en el pasado de su mundo nativo, lo abandonó para viajar por la galaxia. A su vuelta descubrió que había sido asolado por una plaga y que su pueblo había desaparecido. Habiendo encontrado que la Tierra le recordaba a su hogar, Xemnu volvió aquí e hizo varios intentos de convertir a sus habitantes en miembros de su propia raza. Fue rechazado repetidamente, y Hulk, el Dr. Extraño (Dr. Strange) y la Cosa (Thing) se alternaron para derrotarlo. Xemnu parece ser el último de su especie. **AD**



Yama, Jimmy

PRIMERA APARICIÓN *Spider-Girl Vol. 1 #1 (octubre, 1998)*
NOMBRE REAL Jimmy Yama
OCUPACIÓN Estudiante de instituto **BASE** Nueva York
ALTURA 1,65 m **PESO** 66 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Es un adolescente normal sin poderes especiales.



En una línea temporal futura poblada por una segunda generación de superhéroes, Jimmy Yama es un alumno del Instituto Midtown, amigo de May Parker (SPIDER-GIRL). La némesis de Yama es Moose Mansfield, matón de Midtown. Cuando Yama arremetió contra él y lo hirió sin querer, fue procesado por daños hasta que los padres de Moose retiraron la denuncia.

Yama ha intentado iniciar una relación sentimental con May varias veces, pero sus esfuerzos han sido entorpecidos por su timidez. **DW**

Yancy Street Gang

PRIMERA APARICIÓN *Fantastic Four Vol. 1 #6 (septiembre, 1962)*
BASE Yancy Street, en el Lower East Side de Manhattan

Creada en el violento barrio del Lower East Side de Manhattan, la banda de Yancy Street fue liderada en el pasado por Daniel Grimm, el rebelde hermano mayor de Ben Grimm, destinado a convertirse en la Cosa (THING). Daniel fue asesinado durante un enfrentamiento entre su banda y otra banda callejera rival, y Ben acabó reemplazando a su hermano como líder. Pero cuando, tras la muerte de su madre, se trasladó al oeste de la ciudad, la banda de Yancy lo consideró una traición.

Después de transformarse en la Cosa y de convertirse en uno de los 4 Fantásticos (FANTASTIC FOUR), la banda de Yancy Street asumió como misión provocarle y acosarle. Algunas de las trastadas atribuidas a la banda fueron en realidad perpetradas por la Antorcha Humana (HUMAN TORCH); y todo parece indicar que, bajo su aparente antipatía por la Cosa, la banda admira en realidad a su antiguo líder y a los 4 Fantásticos. **TB**

La banda se ha divertido a menudo provocando y atormentando a la Cosa.

Yashida

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #118 (febrero, 1979)*
NOMBRE REAL Mariko Yashida
OCUPACIÓN Líder del clan Yashida **BASE** Japón
ALTURA 1,52 m **PESO** 45 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Excepcional mujer de negocios; su forma física es la normal en una mujer de su edad y peso; no tiene poderes especiales.

Mariko Yashida fue durante años el amor de la vida de Lobezno (WOLVERINE). Se conocieron durante una misión de él en Japón, su relación floreció en Nueva York, y ambos siguieron en contacto incluso después del matrimonio forzoso de Mariko con un brutal criminal asociado con su padre. La muerte del esposo y el padre de Mariko les ofreció la oportunidad para casarse, pero ella prefirió esperar: había heredado el negocio familiar y primero deseaba cortar sus vínculos con el crimen. Finalmente no se casaron; cuando ella fue envenenada por un asesino, Lobezno se vio obligado a matar a Mariko para acabar con su terrible sufrimiento. **AD**

Yellow Claw

NOMBRE ESPAÑOL Garra Amarilla
PRIMERA APARICIÓN *Yellow Claw #1 (octubre, 1956)*
NOMBRE REAL No revelado **OCUPACIÓN** Conquistador
BASE Varias bases ocultas alrededor del mundo **ALTURA** 1,88 m
PESO 95 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene
PODERES Conocimientos de bioquímica, genética, robótica y hechicería (puede reanimar a los muertos); puede crear ilusiones mentales en los demás.

Nacido en China en el siglo XIX, Garra Amarilla ha estado largo tiempo dedicado a la conquista del mundo. A través de elixires creados por él, ha extendido su longevidad hasta el presente. Sus primeros planes para conquistar América fueron repetidamente frustrados por el agente del FBI Jimmy Woo, de quien estaba enamorada su sobrina nieta Suwan. En épocas más recientes, Nick Furia (FURY), director de SHIELD, combatió a un "Garra Amarilla" que era en realidad un robot creado por el Dr. Muerte (DOCTOR DOOM). Sin embargo, el verdadero Garra Amarilla resurgió, y se ha enfrentado a Furia, el Capitán América (CAPTAIN AMERICA), los Vengadores (AVENGERS) y otros héroes. **PS**



Yellowjacket II

NOMBRE ESPAÑOL Chaqueta Amarilla II
PRIMERA APARICIÓN *Avengers Vol. 1 #264 (febrero, 1986)*
NOMBRE REAL Rita DeMara
OCUPACIÓN Aventurera; ex criminal **BASE** Móvil
ALTURA 1,65 m **PESO** 53 kg **OJOS** Azules **PELO** Rubio
PODERES El traje de combate le permite volar y reducir su tamaño mediante las partículas Pym; los guantes lanzan "aguijones disruptores" de carga eléctrica.

Rita DeMara adoptó la identidad de Chaqueta Amarilla después de robar el traje original de Hank PYM en la mansión de los Vengadores (AVENGERS). Se lanzó a la vida criminal, uniéndose a los Señores del Mal (MASTERS OF EVIL) hasta que finalmente se volvió contra el grupo.

Sus esfuerzos por reformarse le hicieron ganarse el puesto de miembro de reserva de los Vengadores y un lugar entre los Guardianes de la Galaxia (GUARDIANS OF THE GALAXY). Trágicamente, murió a manos de IRON MAN que, en aquellos momentos, estaba bajo el control mental de Inmortus (IMMORTUS). **DW**



Young Avengers

En un futuro alternativo posible, un joven estudiante de robótica llamado Nathaniel Richards es salvado de la muerte en el año 3016 por su yo futuro. Nathaniel se entera además de que está destinado a convertirse en Kang el Conquistador. Horrorizado, el joven de 16 años huye a la Tierra actual esperando sortear su destino ayudando a los Vengadores (Avengers), los mayores enemigos de Kang.

Por desgracia, Nathaniel llega poco después de que la Bruja Escarlata (Scarlet Witch) haya deshecho el grupo actual. Entra por la fuerza en Industrias Stark (*ver* Iron Man) y descarga la unidad central de procesamiento del androide Visión, recientemente destruido, encontrando un programa de seguridad que señala qué jóvenes serán la siguiente generación de superhéroes. Adoptando el nombre Iron Lad, Nathaniel los recluta con rapidez y los entrena para combatir a Kang.

Cuando el Capitán América (Captain America) e Iron Man tienen noticias del nuevo grupo, intentan convencer a los adolescentes de que se separen antes de resultar dañados, pero Kang llega para exigir el regreso de Iron Lad de forma que el destino pueda seguir su curso predeterminado. ¡De lo contrario Kang dejaría de existir! En la batalla subsiguiente, Kang resulta muerto e Iron Lad debe aceptar su destino para evitar la destrucción de la línea temporal actual. **TD**

JÓVENES VENGADORES
1 Wiccan
2 Estatura
3 Hulkling
4 Patriota
5 Kate Bishop

Después de liderar al grupo contra Mr. Hyde (izq.) Patriota reconoció haber tomado hormona de crecimiento mutante para aumentar su poder físico.

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Jóvenes Vengadores

MIEMBROS Y PODERES
IRON LAD (Nathaniel Richards) Genio científico con una armadura psicocinética que responde a su pensamiento.
WICCAN antes Asgardiano (Billy Kaplan) Proyecta energía mística.
KATE BISHOP Atleta de nivel olímpico y experta en armas.
ESTATURA (Cassie Lang) Facultad de cambiar de tamaño.
HULKLING (Teddy Altman) metamorfo con factor de curación.
PATRIOTA (Eli Bradley) Velocidad y agilidad aumentadas.

BASE
Antes mansión de los Vengadores, Nueva York

PRIMERA APARICIÓN
Young Avengers #1 (febrero, 2005)

Young Avengers

Young Gods

Los Jóvenes Dioses, elegidos por Gea (Gaea), madre de la Tierra, y las mentes combinadas de los diversos panteones divinos terrestres, eran la más elevada representación de la humanidad, ejemplo del potencial de la misma para ser presentado a los viajeros Celestiales (Celestials) en el momento de su Cuarta Hueste. Reunidos a lo largo de un milenio, dotados con poderes divinos y mantenidos en estado de animación suspendida hasta que fueran necesarios, los Jóvenes Dioses impresionaron a los Celestiales con respecto a la valía de la especie que habían creado y aseguraron la supervivencia de la Tierra. Después, se desvanecieron en el espacio junto a los Celestiales. Desde entonces han sido vistos en contadas ocasiones. **TB**

JÓVENES DIOSES
1 Cazadora Lunar
2 Cálculo
3 Caduceo
4 Genio
5 Soñadora
6 Unión
7 Varua
8 Nota
9 Cantor Mental
10 Bruja Marina
11 Espada Luminosa
12 Cosecha

Young Gods

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Jóvenes Dioses

MIEMBROS Y PODERES
ESPADA LUMINOSA Porta una espada de energía.
CADUCEO Posee un toque sanador.
CÁLCULO Predice el futuro; lee las mentes.
SOÑADORA Crea imágenes mentales en los demás.
GENIO Da vida a objetos inanimados.
COSECHA Controla el mundo vegetal.
NOTA Genera rayos de energía sónica.
CANTOR MENTAL Se transforma en objetos.
CAZADORA LUNAR Rapidez superhumana.
BRUJA MARINA Controla el agua en todas sus formas.
UNIÓN Cambia de forma la materia.
VARUA Telepatía, teleportación, vuelo; puede reunir a los Jóvenes Dioses en la Uni Mente.

PRIMERA APARICIÓN
Thor # 202 (agosto, 1972)

Yukio

PRIMERA APARICIÓN *Wolverine Vol. 1 #1 (septiembre, 1982)*
NOMBRE REAL Yukio (nombre completo no revelado)
OCUPACIÓN Aventurera, ex asesina **BASE** Móvil
ALTURA 1,75 m **PESO** 59 kg **OJOS** Marrones **PELO** Moreno
PODERES Atleta, artista marcial y lanzadora de cuchillos sumamente experta.

Yukio empezó como ladrona, y se las vio con Gambito (Gambit), antes de convertirse en asesina al servicio del señor del hampa japonesa Lord Shingen, del Clan Yashida. Su patrón la envió tras Lobezno (Wolverine), pero ella acabó por hacer amistad con él y con sus compañeros de Patrulla-X (X-Men), especialmente Tormenta (Storm). Lobezno llegó a confiar tanto en Yukio que dejó a su hija adoptiva Amiko a su cuidado. Yukio y Amiko fueron atacadas más tarde por Rojo Omega (Omega Red) y Dama Mortal (Lady Deathstrike). Durante la lucha Yukio sufrió heridas incapacitadoras de las que solo recientemente se ha recuperado. **DW**



Zabu

NOMBRE ESPAÑOL Zabú

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #10 (marzo, 1965)*

NOMBRE REAL Zabu **OCUPACIÓN** Compañero de Ka-Zar

BASE Tierra Salvaje, Antártida **ALTURA/PESO** No revelados

OJOS Verdes **PELO** Anaranjado

PODERES Tiene dos largos y afilados colmillos de sable que usa como armas; posee gran fuerza y agilidad, y es inusualmente inteligente para un tigre dientes de sable.

Zabú es el último tigre dientes de sable conocido sobre la Tierra. Predadores dominantes en la Edad de Hielo, los dientes de sable aún sobrevivían en la Tierra Salvaje hasta que casi todos fueron exterminados por los nativos. Cuando Maa-Gor y sus Hombres Gorila mataron a la pareja de Zabú, el furioso tigre los persiguió. Zabú atacó a Maa-Gor cuando estaba a punto de matar a Kevin Plunder, el hijo huérfano de un explorador. En la pelea que siguió, Kevin disparó contra Maa-Gor, hiriéndolo y salvando con ello la vida de Zabú. Desde entonces, ambos han sido leales compañeros; Kevin es conocido hoy como el señor de la jungla KA-ZAR, que significa "Hijo del tigre". **PS**



Zaran

PRIMERA APARICIÓN *Master of Kung Fu #77 (junio, 1979)*

NOMBRE REAL Maximillian Zaran

OCUPACIÓN Mercenario **BASE** Móvil

ALTURA 1,85 m **PESO** 107 kg **OJOS** Azules **PELO** Pelirrojo

PODERES Experto en el uso de diversas armas antiguas como nunchakus, shurikens, mazas, arcos y flechas, bastones y cuchillos; también usa armas de fuego.

Antiguo agente del MI6 británico y ahora mercenario, la carrera de Maximillian Zaran ha sido, como mínimo, accidentada. Tras desertar del servicio secreto, Zaran trabajó para Fah Lo Suee, la hija de Fu Manchú, pero ella rescindió el contrato. Durante un tiempo, la identidad de Zaran fue usurpada por su propio aprendiz, aunque esta situación fue resuelta y Zaran es actualmente miembro de la Brigada de BATROC. La Brigada aceptó un encargo de MAELSTROM, durante el cual Zaran mató a Saltamontes apenas segundos después de que el insecto de tamaño humano se uniera a los Vengadores Grandes Lagos (GREAT LAKES AVENGERS). **AD**



Z'Nox

PRIMERA APARICIÓN *X-Men #65 (febrero, 1970)*

BASE Z'nox, sistema solar Huz'deyr, en la galaxia de Andrómeda

PODERES Esta raza maligna se jacta de su sofisticada tecnología y es capaz de mover su planeta a través del espacio.



Aunque incapaces de derrocar el dominio SKRULL en su galaxia natal de Andrómeda, los belicosos z'nox eran una raza sumamente sofisticada y mortífera de conquistadores de mundos. Cuando el PROFESSOR X supo que una fuerza invasora z'nox se encaminaba a la Tierra, se aisló por completo dejando que el metamorfo Cambiante(CHANGELING) se hiciera pasar por él. A medida que la flota se aproximaba, Xavier combinó su mente con la de Patrulla-X (X-MEN) y la de toda la población de la Tierra para rechazar psiónicamente el ataque. **AD**

ZODIAC *(PÁGINA SIGUIENTE)*

Zaladane

PRIMERA APARICIÓN *Astonishing Tales Vol. 1 #1 (diciembre, 1970)*

NOMBRE REAL Zala Dane (presuntamente)

OCUPACIÓN Alta sacerdotisa **BASE** Tierra Salvaje

ALTURA 1,75 m **PESO** 57 kg **OJOS** Azules **PELO** Moreno

PODERES Es una hechicera con diversas facultades basadas en conjuros.

Zaladane, alta sacerdotisa de Garrok, conducía a los creyentes contra las otras tribus de la Tierra Salvaje en un intento de lograr el poder. La brujería de Zaladane transformó a Kirk Marston en el avatar de Garrok sobre la Tierra, y ella le dio su apoyo como segunda al mando. Cuando su intento de conquistar la Tierra Salvaje fue frustrado, los mutados de Zaladane secuestraron a Lorna Dane, la mujer-X conocida como POLARIS. Haciéndose pasar por su hermana perdida, Zaladane tuvo éxito en apropiarse de la facultades magnéticas de Polaris, aunque solo temporalmente. Después, en un intento fallido de controlar las fuerzas magnéticas de la Tierra, Zaladane chocó con MAGNETO, que la aplastó con su superior poder magnético, dejándola por muerta. **TB**

Zarathos

PRIMERA APARICIÓN *Marvel Spotlight Vol. 1 #5 (agosto, 1972)*

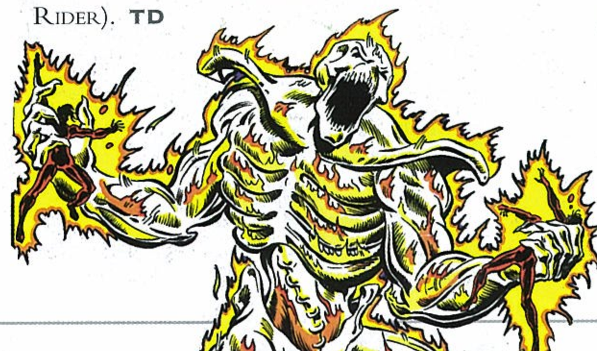
NOMBRE REAL Zarathos **OCUPACIÓN** Espíritu de la venganza

BASE Dimensión infernal de Mefisto **ALTURA** 6 m

PESO 102 kg **OJOS/PELO** No aplicables

PODERES Demonio prácticamente inmortal; usa la magia para aumentar su fuerza, tamaño y peso. Puede levitar y lanza rayos mágicos de energía conmocionadora. Puede proyectar fuego frío que abrasa las almas de sus enemigos.

Zarathos es un demonio que viajó a la Tierra antes del amanecer del hombre. Estuvo dormido hasta que un hechicero lo despertó y le ofreció almas a cambio de su ayuda. Mefisto (MEPHISTO), señor del inframundo, sintió celos del culto que crecía alrededor de Zarathos y lo esclavizó, enviándolo a poseer humanos en los casos de pecado, corrupción y venganza. En años recientes, Zarathos quedó atado al motorista Johnny Blaze y después al mensajero Danny Ketch, transformando a ambos en el demoniaco Motorista Fantasma (GHOST RIDER). **TD**



Zola, Armin

PRIMERA APARICIÓN *Captain America Vol. 1 #208 (abril, 1977)*

NOMBRE REAL Arnim

OCUPACIÓN Bioquímico, criminal

BASE Montaña Weisshorn, Suiza **ALTURA** 1,77 m

PESO 91 kg **OJOS** Marrones **PELO** No tiene

PODERES Genetista brillante; puede proyectar mentalmente su inteligencia sobre cualquiera de sus creaciones.

Hacia el final de la década de 1930, el genetista suizo Arnim descubrió un libro de ciencia desviante y aprendió a crear vida artificial. Se construyó un nuevo cuerpo para sí mismo, con el cerebro dentro del pecho, un rostro proyectado holográficamente y un artefacto de percepción extrasensorial ("ESP box") en lugar de cabeza. Arnim fue un valioso miembro del III Reich, conservando la consciencia de Hitler después de su muerte en la forma del Aborrecedor. Entre sus creaciones están Primus y Doughboy, así como los bioplastoides, que pueden imitar a cualquier ser. Enemigo habitual del Capitán América (CAPTAIN AMERICA), Arnim es también responsable de la resurrección de Cráneo Rojo (RED SKULL) dentro de un cuerpo copiado al propio Capitán América. **DW**

ZODIAC

FICHA

NOMBRE ESPAÑOL
Zodiaco

MIEMBROS Y PODERES

ARIES
Lanza fuego por los cuernos.

ACUARIO
Su pistola dispara rayos eléctricos.

CÁNCER
Fuerza superhumana; capaz de crear y controlar torrentes de agua.

CAPRICORNIO
Facultades superhumanas para saltar y escalar.

GÉMINIS
Puede dividirse en dos cuerpos, crecer en tamaño y fuerza, y proyectar energía.

LEO
Fuerza y capacidad de salto superhumanas.

LIBRA
Vuelo; puede hacerse intangible.

PISCIS
Facilidad para desplazarse bajo el agua.

SAGITARIO
Experto en el uso del arco.

ESCORPIO
Porta la poderosa Llave del Zodiaco.

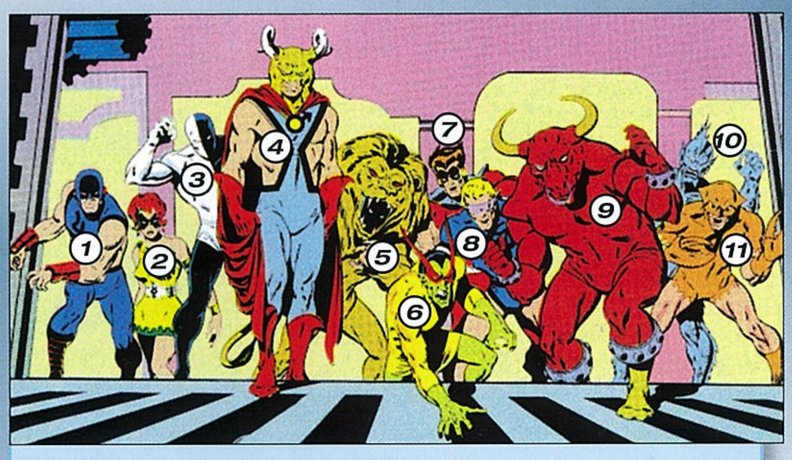
TAURO
Fuerza superhumana.

VIRGO
Experta en la creación y uso de máquinas.

BASE
Móvil

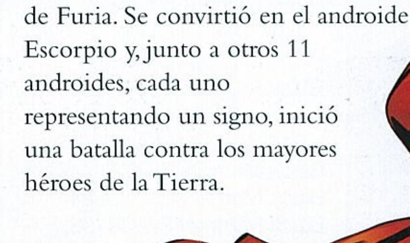
PRIMERA APARICIÓN
(en la sombra) *Defenders #49 (julio, 1977);* (visibles) *Defenders #50 (agosto, 1977)*

Zodiac



ZODIACO
1 Acuario ***2*** Virgo ***3*** Géminis ***4*** Aries ***5*** Leo ***6*** Capricornio ***7*** Sagitario ***8*** Libra ***9*** Tauro ***10*** Piscis ***11*** Cáncer

Zodiaco es una organización criminal constituida por androides inteligentes. Cada miembro está basado en un signo del zodiaco. Existió otro grupo llamado Zodiaco formado por 12 criminales humanos. El original fue creado por Cornelius van Lunt y pretendía gobernar a la humanidad. Finalmente, todos resultaron muertos luchando contra el Zodiaco androide. El segundo Zodiaco androide se formó cuando Jacob Furia (Escorpio en el Zodiaco humano original y hermano de Nick) logró poseer la Llave del Zodiaco. Esta desencadenó el potencial maligno de Furia. Se convirtió en el androide Escorpio y, junto a otros 11 androides, cada uno representando un signo, inició una batalla contra los mayores héroes de la Tierra.



El ataque de Zodiaco

La batalla se prolongó y, con el tiempo, los Defensores (Defenders) se unieron a la lucha para detener a Zodiaco. Finalmente los Vengadores lograrían derrotarlos. Algunos androides fueron destruidos y otros fueron apresados (aunque estos no tardaron en escapar).

Durante una confrontación con los Vengadores Costa Oeste (West Coast Avengers), Escorpio usó la Llave para transportarlos a todos a la dimensión de la Hermandad, donde los androides del Zodiaco quedaron inanimados. **MT**

Escorpio porta la Llave del Zodiaco, que lanza rayos de energía y puede teleportar personas y objetos de una dimensión a otra. Fue enviada a la Tierra por la Hermandad, un culto de otra dimensión que creía que la existencia de la Llave dependía del constante conflicto entre el bien y el mal.

Zombie

PRIMERA APARICIÓN *Tales of the Zombie #1 (agosto, 1973)*
NOMBRE REAL Simon William Garth
OCUPACIÓN Ex hombre de negocios
BASE Nueva Orleans
ALTURA 1,88 m **PESO** 100 kg **OJOS** Blancos **PELO** Moreno
PODERES Fuerza superhumana y capacidad regenerativa.

Simon Garth era un cruel empresario que trataba con total desprecio a sus empleados. Su jardinero, Gyps, acabó tan desquiciado por ello que asesinó a Garth y lo revivió como zombi. El no muerto Garth vagó por el mundo durante dos años, inicialmente controlado por Gyps y luego por varios individuos, a cual más despreciable. Sin embargo, el amor de una mujer buena devolvió la vida a Garth durante un corto periodo de tiempo, permitiéndole poner sus asuntos en orden. Aunque luego volvió a convertirse en zombi, un sacerdote vudú benevolente intervino para ayudar a Garth a dar fin a su existencia de no muerto. **AD**



Zzzax

PRIMERA APARICIÓN *Incredible Hulk #166 (agosto, 1973)*
NOMBRE REAL No aplicable **OCUPACIÓN** Proveedor de destrucción
BASE Móvil **ALTURA** Variable (máximo 12 m)
PESO Insignificante **OJOS/PELO** No aplicables
PODERES Poderes ilimitados de manipulación de la electricidad; incluyen vuelo, superfuerza y capacidad para lanzar rayos eléctricos de energía conmocionadora.

Zzzax es un campo electromagnético viviente creado por un extraño accidente que tuvo lugar en la central nuclear de Consolidated Edison. Al absorber las ondas cerebrales electromagnéticas de sus víctimas, Zzzax obtuvo un grado limitado de consciencia y se modeló a sí mismo en una forma toscamente humanoide. Puede aumentar de tamaño drenando la energía a su alrededor, táctica que ha empleado cuando combate con su enemigo más habitual, Hulk.



Durante un tiempo, la consciencia del irascible general "Thunderbolt" Ross habitó en la forma de Zzzax. Recientemente, Zzzax escapó de su cautiverio cuando Electro liberó a toda una horda de supervillanos de la cárcel conocida como La Balsa. **DW**

Índice

Los números en negrita corresponden a la página que contiene la ficha del personaje

A

B

C



U

V

W

X

Y

Z


LA ENCICLOPEDIA
MARVEL
LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO MARVEL
La Enciclopedia Marvel, la guía en un solo volumen más completa jamás publicada sobre el Universo Marvel, contiene detalles de más de 1.000 asombrosos personajes, desde superhéroes de renombre mundial como Spiderman y la Patrulla-X, a seres extraños y oscuros como Ego, el Planeta Viviente. Escrita por un grupo de expertos de Marvel y repleta de espectaculares imágenes realizadas por nuestros mejores artistas, la enciclopedia incluye, además, una historia de los sucesos más notables del Universo Marvel, década a década, ilustrada con portadas clásicas.
Todos los personajes, TM & © 2007 Marvel Characters, Inc.
Todos los derechos reservados. www.marvel.com
Este libro ha sido producido con la licencia de Marvel Characters, Inc.
ISBN 978-84-205-5362-7
9 788420 553627
PEARSON
Educación
www.pearsoneducacion.com